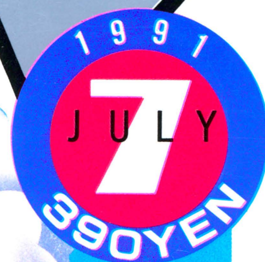
1991年7月1日発行（毎月1回1日発行）第3巻第7号 通巻31号 平成元年3月3日第三種郵便物認可

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン

特集CD・ROM²新時代





別冊付録
ザ・ハドソン・パワー
トップソフトハウス、ハドソンの新戦略に迫る!!

LET'S PLAY PRINCESS CAFÉ
横山知枝ポンピングワールド

最新ゲームスペシャル
ファイナルソルジャー
メタルストーカー・BURAI－八玉の勇士伝説－・ソーサリアン
ヴァリスIV・スクウィーク・はなたーかだか!?
PC原人2・F1サーカス'91

攻略園
シャーロック・ホームズの探偵講座
大旋風カスタム・ライザンバーIII
コブラII－伝説の男－





特集 CD・ROM²新時代

1 新システムカード、新ROM²&一体型ROM²登場!!

2 2M世紀を考える 全ソフトハウスアンケート

3 特別2M対談 後藤富雄(日本電気HE)&中本伸一(ハドソン)

PC Engine



○○○○○よりも、コアグラIIやりたい。

6月21日
標準価格19,800円(税別)で新登場!



CORE GRAFX II

PCエンジンコアグラフィックスII

超性能はそのまま、PCエンジンがさらに身近に。これはビッグ・ニュース。今すぐ友達に教えよう。

●あのコアグラフィックスが、新価格19,800円に。●最大512色の美しいグラフィックとステレオ6chの大迫力サウンド。●AVステレオ出力端子や連射機能付きターボパッドなど充実の装備。●あらゆるジャンルをカバーする豊富なソフト資産を継承。●大容量540メガバイト・デジタルCDサウンドのCDロムロムへ、システムアップ可能。

※CD-ROM^{2}システム〈CDR-30A+IFU-30A：標準価格57,300円(税別)〉は別売りです。
※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売りのRFユニット〈PI-AN3：標準価格4,980円(税別)〉が必要です。



C 1991 HUDSON SOFT
C 1989・1991 RED



大竹 まこと

PCエンジンの新しい世界を体験しよう。
'91東京おもちゃショー出展
●平成3年6月9日(日)〈一般公開日〉●日本コンベンションセンター〈幕張メッセ〉●入場料500円

NEC

コアグラⅡやりたい。コアグラⅡやりたい。コアグラⅡやりたい。コアグラⅡやりたい。コアグラⅡやりたい。コアグラⅡやりたい。コアグラⅡやりたい。コアグラⅡやりたい。コアグラⅡやりたい。

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

PC ENGINE

SOFT TOP10

ソフト・トップ10

この時期というのは、雨ばっかりでやだな〜なんて思う人もいるでしょう。でも、雨降る街を見ているとなんとなく心が落ち着くよね。(う〜んポエムだ)



4/1▶4/30

売り上げTOP・10

やはりというか予想どおりのベスト3。さて5月はソフトの発売本数が少ないけど、どんな動きが見られるか?

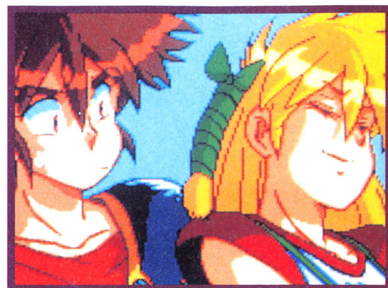
※( )内は前回の順位です。

1 (—) コズミックファンタジー2 2101



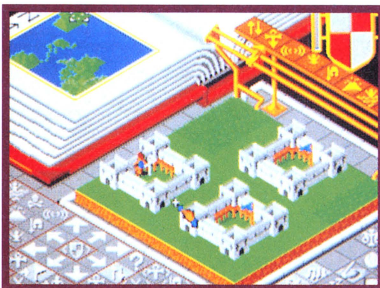
レーザーソフト・日本テレネット●4月5日発売●6780円

ビジュアルビシバシの人気RPGが堂々1位を獲得。このゲームの売りはなんといってもサヤのシャワーシーン!(違うって)下からのなめるようなスクロール、う〜んポエムだ(どこが)。欲をいえばそのシーンでしばらく待つと湯気が消えるといいんだけど…。でも試した人っていないんじゃ…(ガシャ〜ン、ダダダッ)



2 (—) ポピュラス 1865





ハドソン●4月5日発売●7800円

ロムラムカードで話題を呼んだ、ポピュラスが2位。先日、編集部にハガキがきた。某安売り店でポピュラスを買おうとしたら、"これはCDロムソフトだからロムロムがないと遊べないよ"と言われ、買うのをやめたというのだ。なんちゅーこっちゃ。こんないいかげんなことはない。もっと責任をもって仕事せい!!

3 (2) イースIII 1102



ハドソン●3月22日発売●7200円

ガルバランとの死闘から2年、ふと立ち寄った街で妙な噂を聞いたアドルは愕然とした。最近この街に魔物が出現するようになり、小さい子供達をさらって行くというのだ。その際、魔物は「逆らわない方が身の為だぞ、俺達は妖魔女リリアの手下だ」と言ったらしいのだ。真相究明の為、アドルは立ち上がった。(?!)



4 (—) 改造町人シュビビンマン2 831

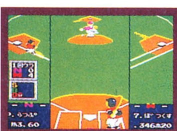


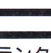


メサイヤ(NCS)●4月27日発売●6600円

1作目の音声合成が好きだったんだけど、2作目にはないんだよね。ちょっと残念だ。でもその分内容はパワーアップだ。

5 (1) ワールドスタジアム'91 765





ナムコ●3月21日発売●5800円

ナムコのスーファミ参入が話題になっているけどCDロムには参入しないのだろうか?CDでワースタがやりたいよ〜!!

6位以下のソフト

ランク		ゲームタイトル	メーカー・発売日・価格	得点	ジャンル
6	(—)	エルディス	メサイヤ(NCS) 4月5日発売●6500円	656	
7	(—)	クイズまるごとTHEワールド	アトラス 4月5日発売●6200円	642	
8	(—)	三国志〜英傑天下に臨む〜	ナグザット 3月29日発売●8800円	528	
9	(6)	モトローダーII	メサイヤ(NCS) 3月29日発売●6500円	491	
10	(—)	TVスポーツフットボール	ビクター音産 3月29日発売●6700円	486	

今月は色々なジャンルのソフトがランクされた。1ジャンルに片寄るよりいいかも。みんなそれぞれ楽しんだかな?

タイトル名が青色のものはHuカードソフト、それ以外はCD-ROMソフトです。

期待ソフトTOP・10

発表と同時に上位登場したヴァリスⅣ。トップ獲得も近いような気がする。

ランク	ゲームタイトル	得点	メーカー・発売日・価格	ジャンル
1	F1サーカス'91	267	日本物産●7月12日予定●6900円	スポーツ
2	PC原人2	255	ハドソン●7月19日発売●5800円	アクション
3	BURAI 八玉の勇士伝説	176	リバーヒルソフト●8月9日発売●価格未定	ロールプレイング
4	ヴァリスⅣ	154	レーザーソフト・日本テレネット●発売日未定●価格未定	アクション
5	天外魔境Ⅱ	121	ハドソン●発売日未定●価格未定	ロールプレイング
6	コブラⅡ～伝説の男～	116	ハドソン●6月7日発売●6500円	アドベンチャー
7	ロードス島戦記	89	ハドソン●発売日未定●価格未定	ロールプレイング
8	聖竜伝説モンビット	61	ハドソン●8月30日発売●6800円	ロールプレイング
9	ソーサリアン	54	ビクター音産●8月発売予定●価格未定	ロールプレイング
10	ニュートピアⅡ	48	ハドソン●9月27日発売●6800円	ロールプレイング

読者アンケート・一番遊んだソフトTOP・10

イースⅢがジワジワとランクアップ。ついに同門対決だ！はたしてどっちに軍配が？

ランク	ゲームタイトル	得点	メーカー・価格	ジャンル
1	イースⅠ・Ⅱ	502	ハドソン●7800円	ロールプレイング
2	イースⅢ	331	ハドソン●7200円	ロールプレイング
3	桃太郎伝説Ⅱ	322	ハドソン●7200円	ロールプレイング
4	コズミックファンタジー2	269	レーザーソフト・日本テレネット●6780円	ロールプレイング
5	ワールドスタジアム'91	226	ナムコ●5800円	スポーツ
6	F1サーカス	152	日本物産●6900円	スポーツ
7	スーパー桃太郎電鉄	116	ハドソン●5800円	テーブルゲーム
8	ボンバーマン	114	ハドソン●5300円	アクション
9	天外魔境	113	ハドソン●7200円	ロールプレイング
10	R-TYPE I	101	ハドソン●4900円	シューティング

移植してほしいソフトTOP・10

こちらもついに同門対決といったところ。CDでカップリングなーんてなんないかな？

ランク	ゲームタイトル	得点	メーカー・ハードの機種	ジャンル
1	ストリートファイターⅡ	256	カプコン●アーケード	アクション
2	ファイナルファイト	221	カプコン●アーケード	アクション
3	ドラクエシリーズ	181	エニックス●ファミコン	ロールプレイング
4	シムシティ	145	イマジニア●パソコン	シミュレーション
5	エメラルドドラゴン	124	バショウハウス●パソコン	ロールプレイング
6	ファイナルファンタジー	108	スクウェア●ファミコン	ロールプレイング
7	ドラゴンセイバー	104	ナムコ●アーケード	シューティング
8	出たな！ツインビー	65	コナミ●アーケード	シューティング
9	サイレントメビウス	52	ガイナックス●パソコン	アドベンチャー
10	ドラゴンボールシリーズ	50	バンダイ●ファミコン	ロールプレイング

ユーザーズステーション C&Cプラザ コロコロ+月P PCエンジンまつり



ヤッピ～！ゴールデンウイークに大阪で行われたPCエンジンまつりは大盛況のうち無事終わりました。みんな、ありがとう。イベントの中でクイズ大会をやったんだけど、見事優勝してGTを手に入れたのが、大阪市の横山晋一君16歳。所有しているハードはPCエンジン、ファミコン、MSXの3種類。PCで好きなソフトはワースタだって。きっと上手なんだろうね。PC以外では信長の野望。でも勉強が忙しくて1日1時間位しかゲームができないらしいぞ。かわいそうだね。そうそう、ソフトの値段を安くしてって言ってましたぞ、メーカーさん！

協力店…博品館(銀座) マルゼンムセン(秋葉原) おもちゃのQ(中野) 髙島屋(難波) おもちゃのデンマーク(江南) トイズセンター綱島店(横浜) 西武百貨店(つかしん店) ハローマック(9店舗) ヤマギワホビー館(秋葉原) キディランド(梅田) ㈱西友オズ大泉店(練馬) イトーヨーカドー丸大長岡駅前店(長岡)

読者アンケートTOP・20

相変わらずの順位といったところ。もっと変動があるほうがワクワクするんだけど…。

ランク	ゲームタイトル	得点	メーカー・価格	ジャンル
1	イースⅠ・Ⅱ	1569	ハドソン●7800円	ロールプレイング
2	桃太郎伝説Ⅱ	1337	ハドソン●7200円	ロールプレイング
3	ボンバーマン	838	ハドソン●5300円	アクション
4	イースⅢ	653	ハドソン●7200円	ロールプレイング
5	天外魔境	429	ハドソン●7200円	ロールプレイング
6	F1サーカス	425	日本物産●6900円	スポーツ
7	ワールドスタジアム'91	349	ナムコ●5800円	スポーツ
8	スーパー桃太郎伝鉄	317	ハドソン●5800円	テーブルゲーム
9	コズミックファンタジー2	269	レーザーソフト・日本テレネット●6780円	ロールプレイング
10	スプラッターハウス	249	ナムコ●6800円	アクション
11	フォーメーションサッカー	212	ヒューマン●5500円	スポーツ
12	R-TYPE I	171	ハドソン●4900円	シューティング
13	スーパースターソルジャー	154	ハドソン●6500円	シューティング
14	モトローダー	149	メサイヤ(NCS)●5200円	スポーツ
15	源平討魔伝	146	ナムコ●6800円	アクション
16	カダッシュ	128	タイトー●6600円	アクション
17	改造町人シュビビンマン2	100	メサイヤ(NCS)●6600円	アクション
18	ポピュラス	90	ハドソン●7800円	シミュレーション
18	コズミックファンタジー	90	日本テレネット●6780円	ロールプレイング
20	ジャッキー・チェン	88	ハドソン●6500円	アクション

マークの見方

このコーナー及びゲームの紹介のコーナーの各マークは、次のことを意味しています。

シミュレーション　シューティング　テーブルゲーム　アドベンチャー　スポーツ　アクション

パズル　ロールプレイング　CD-ROM　1M 8M 1～8メガ用カード　SAVE バックアップ対応　SG スパグラ専用ソフト　SG PC スパグラ・コアグラ両対応ソフト

月刊PCエンジン
Monthly Magazine For Game Freaks
7
1991
JULY
Volume:31
Cover Illustration／Masami Esaka
Cover Design／Tomoo Murata

CONTENTS

PCエンジン●ソフトトップ10
PC Engine SOFT TOP 10 4
CD·ROM² NEXT STEP!
ROM² 2Mプロジェクト レポート1 8
NEW GAME SPECIAL Part1
最新ゲームスペシャル パート1
PC原人2 12
ソーサリアン 16
F1サーカス '91 18
ファイナルソルジャー 20
メタルストーカー 22
BURAI 〈八玉の勇士伝説〉 24
レーシング魂 26
精霊戦士スプリガン 28
パワーイレブン 30
魔笛伝説アストラリウス 32
戦国関東三国志 34
スプラッシュレイク 36
トリッキー 38
Part2 最新ゲームスペシャル パート2 110
ヴァリスⅣ／スクウィーク／はなたーかだか!?
マジカルパズル・ポピルズ／ファイティングラン／太閤記
パワーリーグⅣ／マイト&マジック（ブックⅠ）
スペースファンタジーゾーン／コリューン／マジカルチェイス
●開発情況
熱血!! さくま塾 受講生大募集 120



別冊付録 ザ・ハドソン・パワー
THE HUDSON POWER
トップ・ソフトハウス、ハドソンの新戦略を完全レポート!!

聖竜伝説モンビットニュース 40

攻略園 88
シャーロック・ホームズの探偵講座
大旋風カスタム
ライザンバーII
コブラII ～伝説の男～

PC-ENGINE+PLUS 51
日本電気HE 後藤富雄氏&ハドソン 中本伸一氏
スペシャル対談

メディアプレス 56

ニンジン倶楽部 67

BIG PRESENT 77
読者アンケート 74 アンケートはがき 75

プリンセスカフェ♥ 横山知枝 97

遊楽専業團 100
●AMUSEMENT
●ARCADE GAME
●EVENT ●遊楽画廊 EXTRA

激烈技 105
SPECIAL

連載マンガ 神楽坂DX 116

発売直前 REVIEW 118

●メーカーからキミへ愛のメッセージ
HOT LINE 122
●COMING SOON

プロジェクト レポート2
M² World 59

GAME INDEX ●ゲーム別さくいん

イースIII	107
ヴァリスIV	110
エターナルシティ	107
F1サーカス'91	18
エルディス	109
おぼっちゃまくん	105, 107
クイズまるごとTHEワールド	108
コズミック・ファンタジー2	105, 108
コブラII ー伝説の男	94, 118, 別冊付録
コラムス	106
コリューン	115
サイレントデバッガーズ	106, 108
シャーロック・ホームズの探偵講座	88, 120
スクウィーク	111
スプラッシュレイク	36, 120
スペースファンタジーゾーン	114
聖竜伝説モンビット	40, 別冊付録
精霊戦士スプリガン	28
ゼロヨンチャンプ	109
戦国関東三国志	34, 119
ソーサリアン	16
太閤記	113
大旋風カスタム	90
ダウンロード2	107, 108
天外魔境II	別冊付録
トリッキー	38, 119
ニュートピアII	別冊付録
ハットリス	22
パチ夫くん／幻の伝説	109
はなたーかだか!?	112
パワーイレブン	30, 118, 別冊付録
パワーリーグIV	114, 別冊付録
PC原人2	12, 別冊付録
ファイティングラン	113
ファイナルソルジャー	20, 別冊付録
BURAI～八玉の勇士伝説	24
ヘルファイアーS	109
ポピュラス	106
ポンピング・ワールド	98, 118
マイト&マジック（ブックI）	114
マジカルチェイス	115
マジカルパズル・ポピルズ	113
魔笛伝説アストラリウス	32, 119
マンホール	106
メタルストーカー	22
モトローダーII	106
ライザンバーII	92, 119
レーシング魂	26



CD·ROM²N

ROM² 2Mプロジェクト（REPORT 1）

より高度なエンタテイメントのための新型ROM²が発売決定!

NEW CD·ROM² SYSTEM

新型CD·ROM²（仮称）

CD-ROMドライブとインターフェース、システムカード部分がすべて内蔵された新型ROM²。全体に丸みがあり、横長の現行ROM²とは一線を画すデザイン。

前々から噂が流れていたCD・ROM²が、いよいよその姿を現わし始めた。今月は、編集部が独自に入手したイラストを元に、いったいどんなバージョンアップがなされていくのか、多少の推測を含めながら紹介していこう。

なお、今回紹介したニューマシンのスペックなどの詳しいことは、6月の『おもちゃショー』会場で明らかになると予想される。次号では、会場の様子を含めた、さらに詳しい情報を紹介する予定だ。

今回は、PCエンジンラインナップの大幅なモデルチェンジが行われるわけだが、まず、その筆頭に来るのが前述したROM²のパワーアップ。今まで（容量が少なく）常に問題となっていたインターフェース内のRAMを、現行機種の64kバイトから、一気に256kバイト（2Mビット）に増強した強力なマシンになっているのだ。

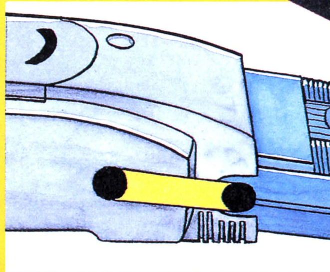
新機種はシステムカード内蔵

今度の新機種は、ROM²システム内にシステムカードの機能を内蔵している。今までのROM²では、CD-ROMのソフトを遊ぶためには、PCエンジンの本体にシステムカードをセットしなければならなかったが、新機種ではCD-ROMを入れ、電源を入れるだけで遊べる。

また、ここで、将来的にさらに高機能なシステムカードが登場したときにどうなるか？　という疑問が出てくるが、そのへんの対応も万全。内蔵されたシステムカード部分は、外から別のソフトでカットすることができる。もし、別のシステムカードが登場したときには、それを差すだけでOKなのだ。

電源はROM²側から供給

デザイン変更に伴って、ケーブル回りも変更になった。まず、電源はACアダプタを1本にするため、ROM²にACアダプタを接続し、PCエンジンの電源はイラストのようにROM²から中継ケーブルを使って取るようだ。また、ROM²側のAV出力も、現行機種のピンジャックではなく、コアグラなどと同様の専用ケーブルが使われる。





年内発売予定
価格未定

EXTSTEP!



現在のROM^{2}ユーザーは新システムカードでバージョンアップ

今回の『インターフェースのRAMが2Mビット』のバージョンアップは、ソフト開発の面でもかなり有効なものだ。ということは、今後、多くのCD-ROMが、この2M対応の物へ移行することが考えられる。

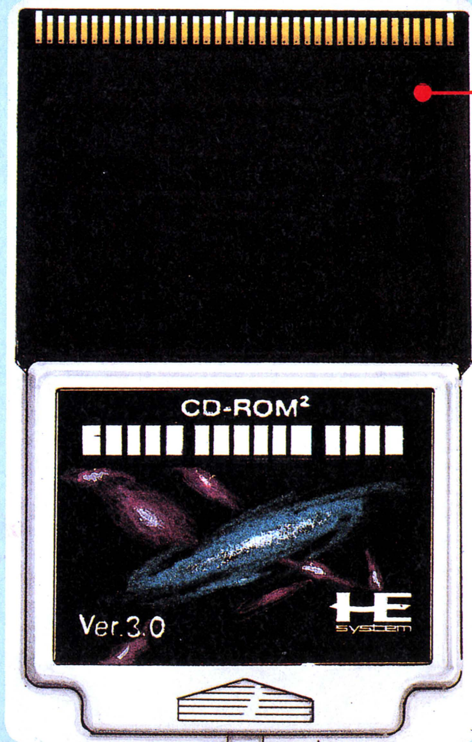
ここで、多くのユーザーが、現行のROM^{2}が使い物にならなくなるのでは？　という心配を抱くかも知れないが、そんなユーザーの不安を一蹴するのが下の『新システムカード』だ。

これはカード内にRAMを内蔵し、今までのROM^{2}システムでも、（インターフェースRAM容量）2Mソフトに対応できるようにするシステムカードなのだ。





▲◀現行のROM^{2}システムとシステムカード（現行はVer.2、1）。カードの差し替えで、2M対応ソフトも、そのまま使うことができる。



NEW SYSTEM CARD

新システムカード　（仮称）

新型システムカードは、カード内に192kバイトのRAMを内蔵している。これと、元からインターフェースユニットに内蔵されている64kバイトのRAMを合わせて、合計256kバイト（2Mビット）の、新型と同容量のRAMを確保するわけだ。

このシステムカードは、中にRAMが入るため、イラストのように厚みを持った形になる。ちょうど、Huカードの『ポピュラス』と同じ。

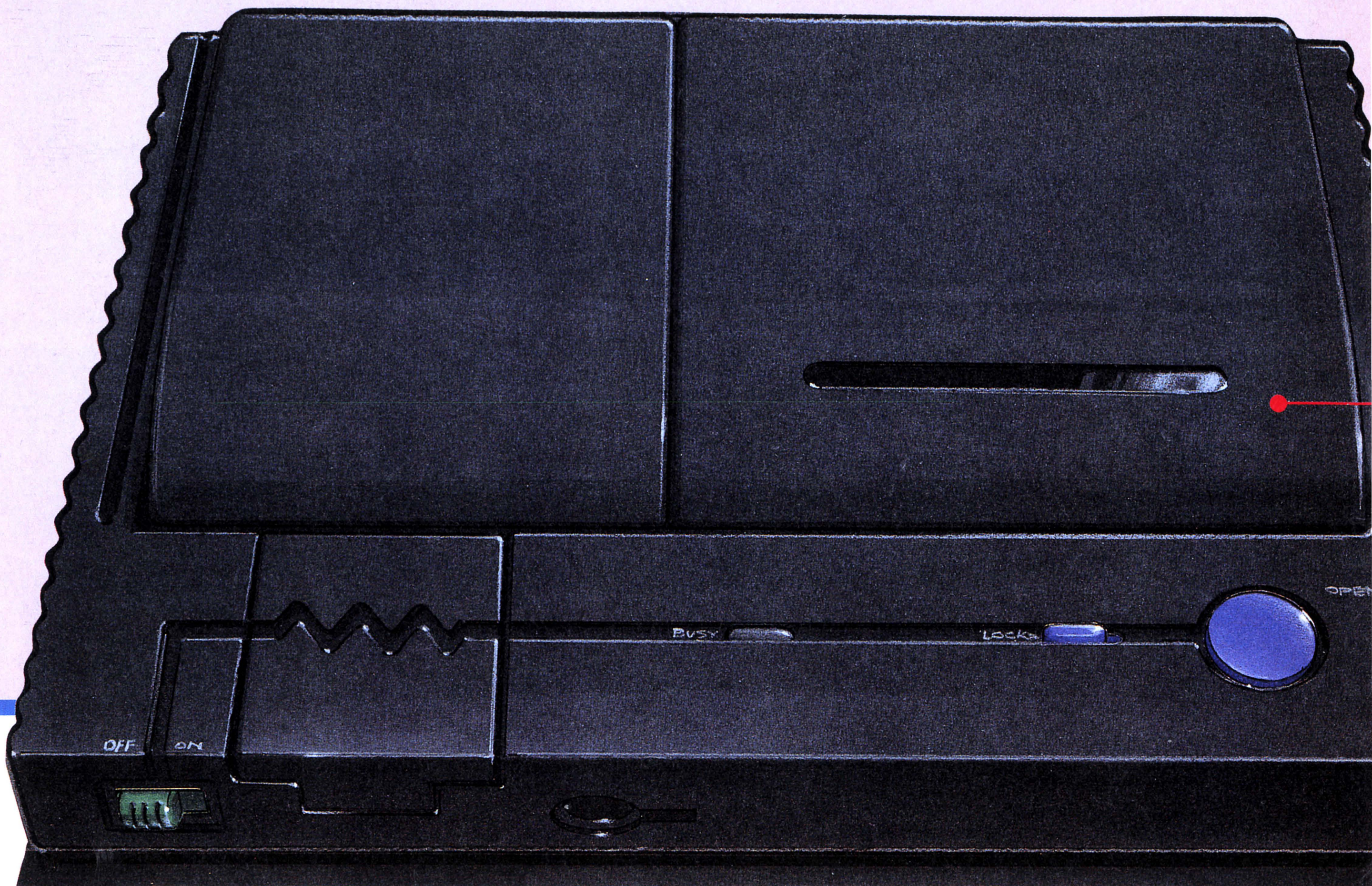
また、ここに入っているのは、データセーブ用のバックアップRAMではないので、電池は内蔵されていない。

年内発売予定
価格未定

PC ENGINE SERIES

PCエンジン（白）
コアグラフィックス　コアグラフィックスⅡ
スーパーグラフィックス

ＰＣエンジンは、このように前面に差し込む形になる。ＲＯＭ^{2}がこのような形になったので、ＳＧを持っている人も、別売りケーブルを使うことなくそのまま差し込むことができるのだ。



RAMを増強した新ROM²システム

■内蔵RAMが増え 2M対応ソフトで遊べる

今回のバージョンアップで、これからのCD-ROMソフト（2M対応CD-ROMソフト）はどのように変化するだろうか？

まず、RAMが4倍に増えたことによって、一回に大量のプログラムが読み込めるようになる。これによって、今までCD-ROMのソフトで一番問題になっている読み込み回数が減少、アニメシーンなどの演出も、今までよりやりやすくなるだろう。

また、RAMが2Mあるということは、2MのHuカードソフトがすっぽり入ってしまうということ。今までCD-ROMに参入していなかったソフトハウスも、2M程度のものなら、途中アクセスを気にせずCD-ROM上でソフトを作ることができる。

原価の高い半導体でソフトを作るよりも、メリットの大きいCD-ROM。今後参入するメーカーも増えてくるだろう。

■現行ユーザーは 新システムカードを使用

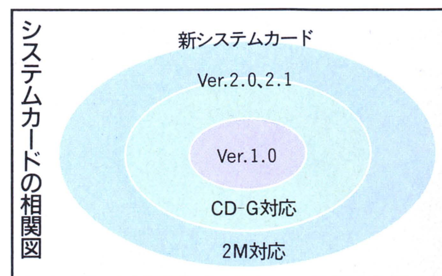
今までのCD-ROMユーザーが2M対応ソフトを遊ぶためには、前ページの新システムカードを購入する必要がある。

新システムカードは、今までのシステムカードの上位互換性を持ち、機能的には、CD-G対応のVer．2．1に、RAMを含めた2M対応のシステムを組んだものだ。（右図）

現在のところ、まだこのカードの価格は発表されていないが、おそらくソフト1本分前後の価格になるのではないだろうか？

このカードは、いずれ、現行機ユーザー必須の物になると予想されるので、なるべく低価格で出してもらいたいものである。

システムカードの相関図



2M対応ソフトで遊ぶためには

今後の2M対応ソフトで遊ぶためには何が必要かは、右の表のようになっている。自分のシステムと照らし合わせてみよう。

現在の所有機種	なし	PCエンジン コアグラフィックス、SG	PCエンジン コアグラフィックス、SG ＋ ROM² SYSTEM
必要な機種	●一体型 ●コアグラⅡ ＋新ROM² SYSTEM	●新ROM² SYSTEM	●新システムカード

これ一台でOK!の一体型新マシン!

新型CD・ROM²システムとともに、新たにPCエンジンファミリーに加わるのが、この1体型の新マシンだ。

これには、CD・ROM²システムはもちろん、PCエンジン本体の機能も全て内蔵しているのだ。もちろん、2MビットのRAMや、システムカードの機能も内蔵している。

つまり、このマシンが一台あれば、それだけでHuカードのソフトもCD-ROMのソフトも遊べるわけだ。

このマシンのメインターゲットは、今までPCエンジンを持っていなかった人々。新規ユーザーを獲得するためか、デザインも、今までのPCエンジン系の家電的なデザインとは違い、シンプルなAV系のデザインでまとめられている。

この機種の登場によって、PCエンジンユーザーの総数が増加すれば、将来、量産効果によってソフトの価格も下がっていくのではないだろうか?

■一体型タイプはトランスポータブル

この一体型マシンの最大の特徴は、トランスポータブル(可搬型)ということ。イラストでは見えないのだが、マシンの背面にはニッカドバッテリーパックを装着する機構が設けられていて、バッテリー駆動で持ち運びができるようになっているのだ。(ただし、このマシン自体に表示機能はないので、実際に移動しながら遊ぶには、下の液晶モニタなどと組み合わせる必要がある)

一体型マシンの大きさは、だいたい98NOTE(NECのノートパソコン)と同じ程度。持ち運びのことも考慮して、CD-ROMドライブ部分のふたは、ロックされるようになっている。

ROM²＋PCENGINE SYSTEM

一体型 ROM² システム(仮称)

右側がCD-ROMのドライブ部分。Huカードは左側のスロットに差して使うようになる。全体的にすっきりしたデザインで、コンポなどと並べて置いても違和感はない。右側の紫の丸いボタンはCD—ROMドライブのオープンボタン。これを押すと、ふたが開くようになっている。

年内発売予定
価格未定

廉価版PCエンジンコアグラフィックスII登場 PCエンジン用液晶モニタも登場

今回、CD・ROM²関係の新商品に加え、PCエンジン(コアグラ)本体や液晶モニタも新たに登場する。液晶モニタは、まだ価格や発売時期などは未定だが、かなりの廉価版になって登場することは間違いなさそうだ。

コアグラフィックスII

現在のPCエンジンメイン機種・コアグラフィックスのマイナーチェンジバージョン。内容的にはコアグラフィックスと全く同じで、外見的なデザインだけが新しくなったものだ。

ロゴマークが現行のブルーからオレンジに変わり、それに伴ってパッドのカラーリングもグレーとオレンジに変更されている。

内容的にはほとんど変わっていないコアグラIIだが、その価格は、現行の24,800円よりも、5000円も安くなる。



6月21日発売
19,800円

PCエンジン用液晶モニタ

もう一つPCエンジンファミリーに加わるのが、4.3インチの液晶モニタ。液晶にはアクティブマトリックス方式を採用し、ドット数362,880個という高画質を実現している。

なお、このマシンはビデオ入力のついた液晶モニタであって、GTのようなゲーム機能は内蔵されていない。

具体的には、一体型と組み合わせて使うようになるだろう。TVチューナを内蔵している。



発売日未定
価格未定

2M対応ソフトの記事はP60にあります

NEW GAME

新コアグラ、新ROM²の登場とハード関連の大ニュースが炸裂する今月号。ソフトだって負けてはいら

SPECIAL COMIC!!

おぼえてろ〜
その時 ひとつの戦いが終った。

バーカ ハーゲー オタンコナスのチビスケや〜!!
かに、見えた。

ムキーッ

ふたたび PC原人を怒らせてしまったキンタマⅢは ひたすら逃げた
キョエー
また おこらせちゃったよー

オヤッ なんか やってる
ワイワイ
ガヤガヤ

しばらく ここに かくれていよう
プリマドンバレエ公演
ワイワイ
ガヤガヤ
ダーッ
アケーッ

タリラリラーン
タリラリラー

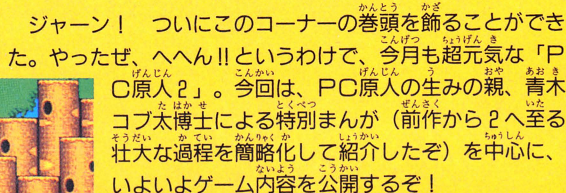
パチ
パチ

!
ん
タリラリラ〜ン

ウッ

カーッ
ドドドドド
ヒュ〜〜
PC原人の行く所かならず大混乱
ドスン
ガラガラ





ジャーン！ ついにこのコーナーの巻頭を飾ることができた。やったぜ、へへん!!というわけで、今月も超元気な「PC原人2」。今回は、PC原人の生みの親、青木コブ太博士による特別まんが（前作から2へ至る壮大な過程を簡略化して紹介したぞ）を中心に、いよいよゲーム内容を公開するぞ！

ちなみに、これはまだ内緒の話だけれど、ラウンドは全部で6つ。難易度は3段階。最後の敵と戦いの舞台は、もちろんキングタマゴドンⅢ世／ムーンピラミッドにて：なのである！

PC原人（89年12月発売）

▲こちらは前作。よ〜く見ると原人の姿形も微妙に進化しているのだ。

PC原人2
ハドソン／7月19日発売

SPECIAL Part.1

れない！　夏の強力ラインナップがズドドーンと大爆発するぜっ！

ガサッ

オー マイ
かーッ！

なにすんのよ
アンタら——っ！

ドヒャーッ！

PC原人はどこまでも
キンタマⅢを追いかけた

イヒヒヒ
森の中なら
見つかるまい

ブン ブン

ん

ブン
ツツツ

なんなん
だよーっ！

アメアメ
フレフレ

カンダラ
カンタラ

アメアメ
フレフレ

オー神よ
ギロリアンの
森に雨を
ふらせたまえ

アケー

クルン

カミサマノニク
タベタ アイツ
ワルイヤツ



PC美人

PC噴人

前作が出て約１年半。この間に原人もキンタマⅢ世軍団も、かなり強力なパワーアップを遂げている。特に原人は、大車輪や三角飛びといった新アクション以外に、ウインクや炎といった「飛び道具」タイプの攻撃もマスター。頭以外にも頼りになる武器があることをバッチリ証明。

キンタマⅢ世側は、メンバーを一新して、原人に迫ってくるぞ!!

／5800円

(アイテムだってパワーアップしてるぜ!)

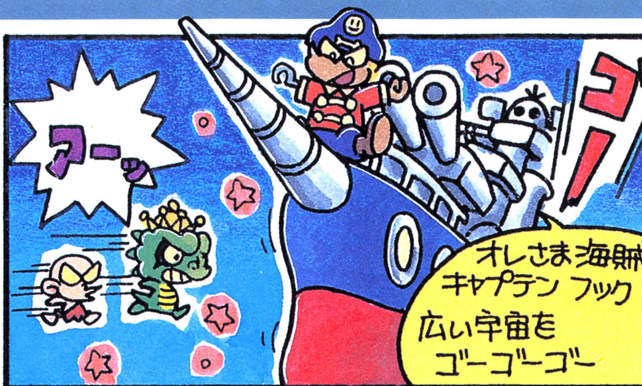
バネ花は5種類		
イエロー		ジャンプバネ花。今回は左右に動くぞ。
ピンク		フルーツを出す。回復系のバネ花だ。
グリーン		ハートの器を１つ出す。とっても重要。
オレンジ		大好物の肉やハートを出してくれる。
ブルー		小さな原人を出す。１UPアイテムだ。

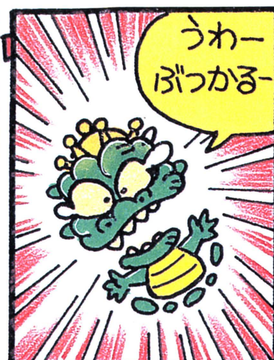
●プロペラフラワー登場

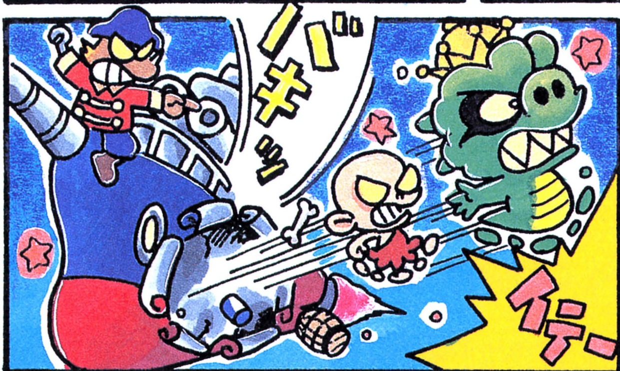
プロペラフラワーという飛行アイテムも新登場。原人が空中を駆けめぐるなんていうシーンもあるぞ。このフラワーの実はバネ花の中に隠されているからね。

まんが・イラスト／青木コブ太 ©1991 HUDSON SOFT ©1989,1991 RED COMPANY.

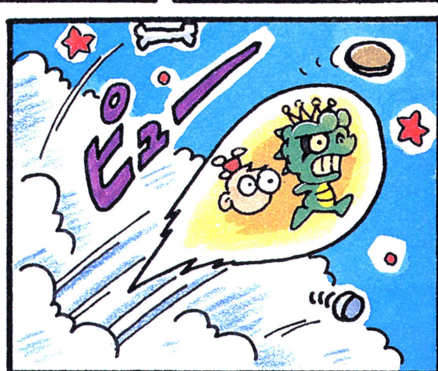


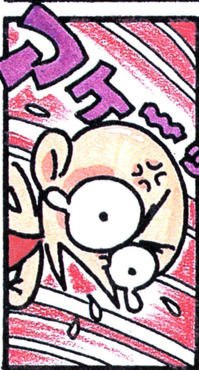


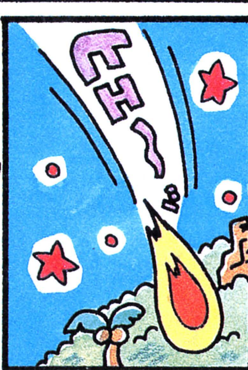


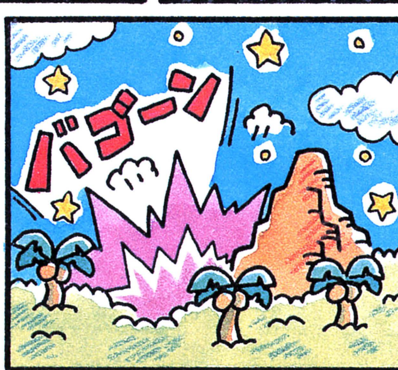














舞台はもちろん恐竜王国!!（開発ラッシュで、新ステージがいっぱい増えたぞ!!）

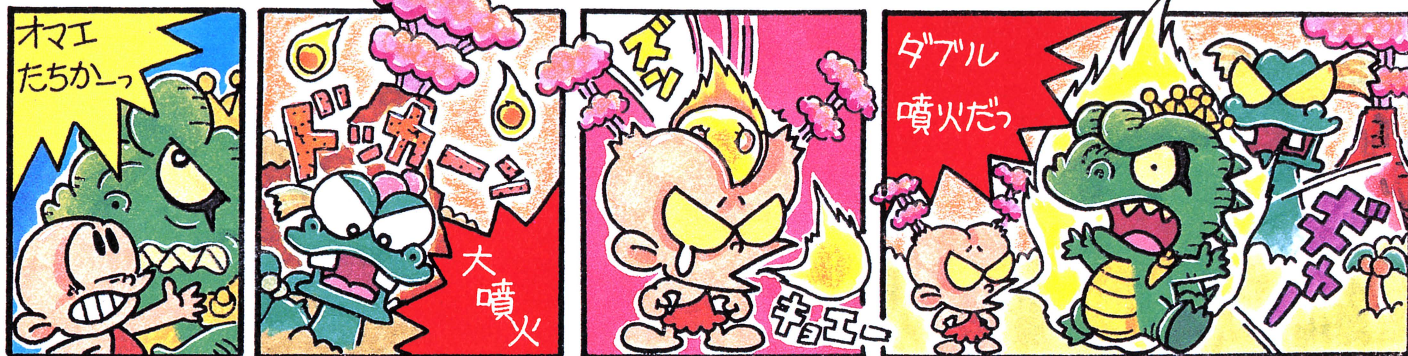
舞台は前作と同じ恐竜王国。だが、最近の開発ラッシュのあおりか、王国の中は、初めて見るステージがいっぱい。

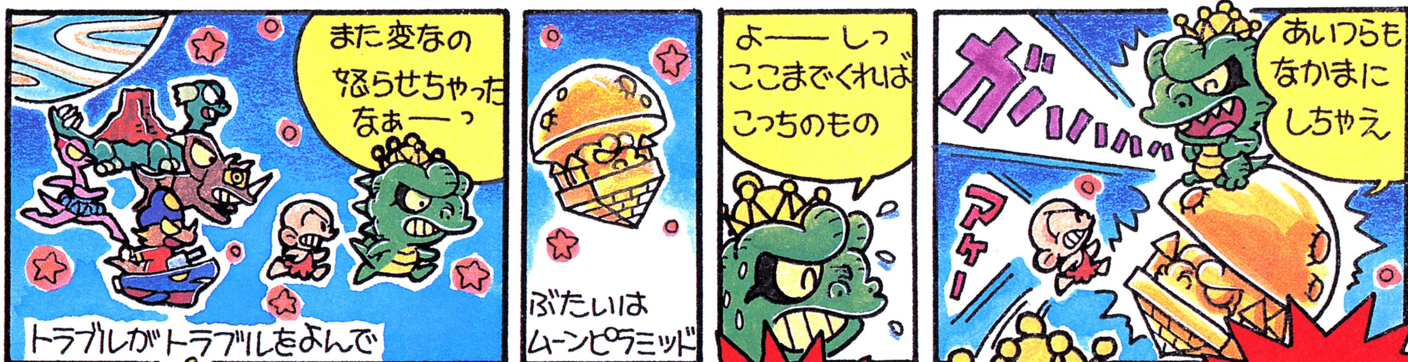
山、川、海などの自然以外に、船やビル街など変化に富んだステージも数多く登場する。

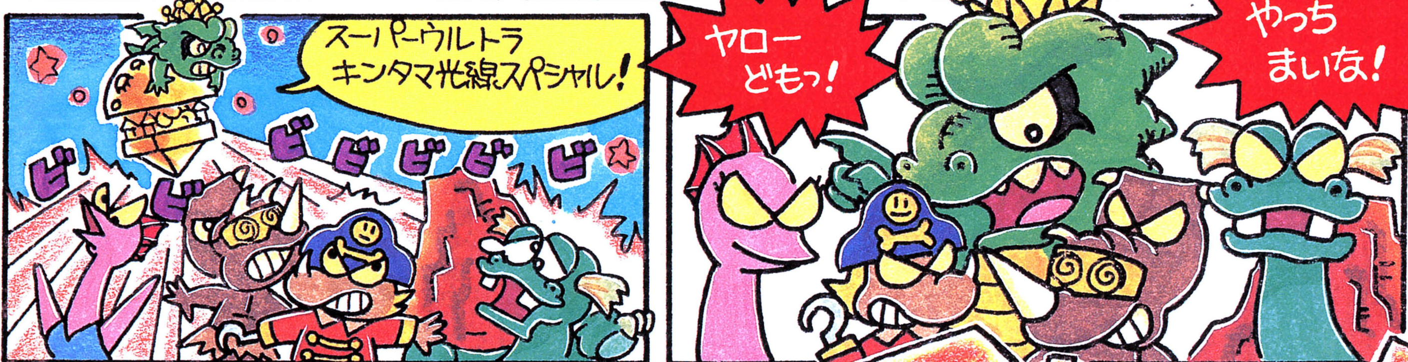
また、前作との大きな違いとして、上下2画面分のステージが多いのも特徴のひとつ（上の画面にアイテムが隠されている場合がかなりある）。右ページに紹介しているのは代表的なステージ。どこもユニークだ！











(おひるね村)



▲居眠りチックンがいっぱい。坂道では、ズリ落ちてくるチックンがいたりなんかもするぞ。

(ピラニー川)



▲その名の通り、ピラニーがわんさかいるアマゾン風ステージ。ピラニーにかまれると痛いぞ!

(チラホラ山)



▲雪山ステージ。上空にはオーロラが輝き非常にキレイ。だが、足元は滑る。実は危険地帯だ。

(パラソルビーチ)



▲サーフィンチックンが登場する常夏ムードのステージ。ビーチには水着のギャル(?)も出現。

(海浜サロン)



▲巨大な船の中。一見迷路状だが実は一方通行という親切設計が原人らしくて笑えるぞ。

(チックンシティ)



▲チックン軍団の一大住宅地、というかマンモス団地。右も左もチックンだらけだ。



作・画
青木コブ太
プリティーアシスタント
七瀬みく
かもらー
でした!



ビクター音産／8月発売予定／価格未定



革新的なゲームシステムで、RPGの新たな可能性をひろげたあの『ソーサリアン』が、いよいよ夏休みに登場。現在開発が着々と進んでいるぞ。

今までPCエンジンにまったくなかったタイプだけに、RPGファンは今か今かと発売を待ち望んでいると思うけど、もうちょっと待っててね。



この夏、PCエンジンのRPGが変わる!!

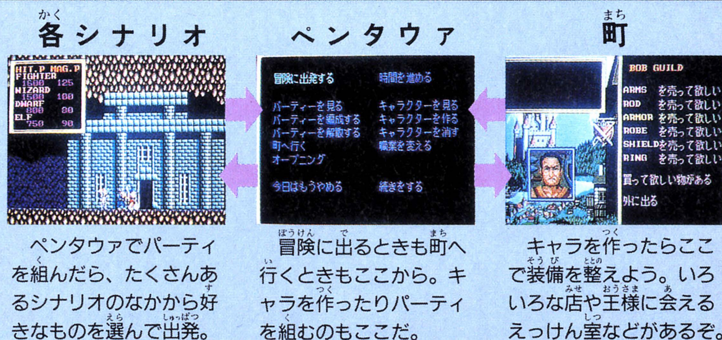
今までいろいろな機種に移植されてきて、多くのゲームファンを楽しませてきた『ソーサリアン』。ゲームの内容は知らなくても、名前くらいは聞いたことがあるんじゃないかな？

なぜこんなに『ソーサリアン』が有名かっていうと、今までにあったRPGとはまったく違う、斬新なゲームシステムを持っていたからなんだ。基本的には、4人パーティのアクションRPGなんだけど、シナリオがたくさんあったり、魔法の覚え方が特殊だったり。これらが、PC版にどう移植されるか？ 今から『ソーサリアン』の発売が楽しみだね。



◀いろいろなシナリオを、自分で作ったいろいろなキャラクターで冒険できる。

ソーサリアンのゲームの流れ



ペンタウァでパーティを組んだら、たくさんあるシナリオのなかから好きなものを選んで出発。

冒険に出るときも町へ行くときもここから。キャラを作ったりパーティを組むのもここだ。

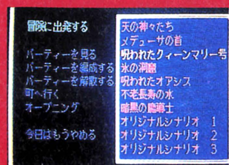
キャラを作ったらここで装備を整えよう。いろいろな店や王様に会えるえっけん室などがあるぞ。

ここが違う!ソーサリアンの3大特徴!!

1〈マルチシナリオシステム〉

さっきもちらっと紹介したけど『ソーサリアン』は、いくつものショートシナリオからできたRPGなんだ。

しかも、それぞれのシナリオが独立しているから、1本のゲームでたくさんのお話が楽しめるってことなんだ。それぞれのシナリオの目的や、クリア条件も違うしね。



▲ここからそれぞれのシナリオへと出発する。

また、ショートシナリオといっても、それぞれのシナリオがかなりボリュームがあるのも見逃せないポイントだ。

2〈魔法システム〉

他のゲームにはない、もうひとつの特徴がこの魔法システム。

魔法は覚えるんじゃなく、魔法使いの家に行ってかけてもらう。

具体的には、自分の持っているアイテムに星の力（火星・水星・木星・月・太陽・土星・金星の7種類）を授けてもらうんだ。

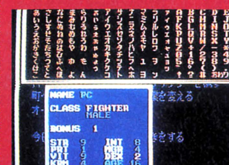


▲この魔法使いの家で、星の力を授けてもらうのだ。

この星は1つのアイテムにいくつもかけてもらえるから、その組合せによってなんと120種類もの魔法を自由に作れるのだ。

3〈キャラメイクシステム〉

『ソーサリアン』の場合、4種類の種族（それぞれに男と女がいるぞ）と60種類の職業がある。その中からキャラクターを選んで、パーティを組むんだ。また自分で作ったキャラクターは、レベルアップはもちろんのこと、町で修業すれば強くなるし年月がたてば年もとる。そして、やがては死んでしまうんだけど、その能力や持っているアイテムなどを、次の世代のキャラクターに受け継がせることもできるんだ。



▲まるでゲームのなかに自分が入ってしまったようだ。

CD·ROM²版はここが変わった!

さて、基本的なゲームシステムの紹介はここまでにしておいて、ここからはPCエンジン版『ソーサリアン』の情報をお伝えしちゃうぞ。

基本的なシステムなどは、原作をそのまま移植して、その他の細かい部分をCD・ROM²ならではのものにするらしい。例えば、グラフィックのグレードアップやCDの生音声化など。特に、音楽に関しては全50曲のうち40曲がCD音声。そのうち16曲はビクターのオリジナル曲が入っているぞ。また、CD・ROM²オリジナルのビジュアルシーンも入るということだから、パソコン版などで『ソーサリアン』を遊んだことがある人も期待していてね。

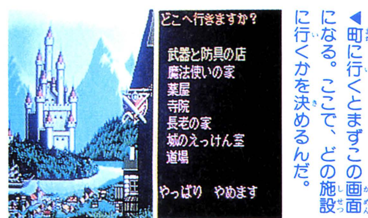


◀キャラクターのスピード調整ができるのも新しく加わったところ。

ペンタウァの町を初公開するぞ!!

今月は、新たにペンタウァの写真が入手できたので いち早く読者のみんなにお届けしよう。

さっきも少〜し紹介したんだけど、このペンタウァでは、主にキャラクターの装備を整えるための施設がある。武器屋や薬屋、魔法使いの家など冒険の前にはぜひとも寄っていきたいところばかり。下に町の施設の一部を紹介してあるから、詳しくはそっちを見てね。



▲町に行くとまずこの画面になる。ここで、どの施設に行くかを決めるんだ。

BOB GUILD

ここでは武器や防具などを買ったり売ったりすることができる。種族によって、持てるものが違うから要注意。

CHEMIST SHOP

こちらは薬屋。もちろん薬も売っているんだけど、冒険の途中で見つけた薬草を持っていくと調合してくれるぞ。

ELDER PREMISES

数々の知識を持っている長老の家。ここでは、冒険の途中に入手したアイテムにかかっている魔法を調べてくれる。

TRIAL FIELD

町の道場。攻撃力や防御力など、好きなステータスを上げられる。が、3〜5年かかってしまうのだ。

シナリオは移植7本 オリジナル3本の計10本

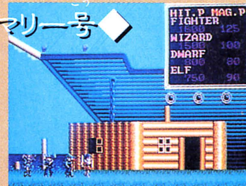
PCエンジン版に収録されるシナリオは、パソコンからの移植が7本にビクターのオリジナルシナリオが3本になる予定。このオリジナルの3本のうち、2本がオープニングシナリオとエンディングシナリオになる。その他の8本はどの順番に遊んでもだいじょうぶ。

今月は、移植されるシナリオの中から3本をピックアップして紹介するぞ。

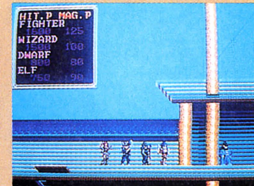


◆呪われたクイーンマリー号◆

偶然にもペンタウァの港には一隻の船が入港していた。船の名はクイーンマリー号。しかし、船に乗せてもらうには船長の息子を説得して船から降ろす、という条件を飲まなければならないのだが…。



▲ペンタウァの港に入港しているクイーンマリー号。



▲ここは甲板の上。マストの上にも登れるぞ。

◆氷の洞窟◆

ペンタウァ王国に原因不明の寒波が訪れている。その原因はソクラムという人物らしい。彼の邪悪な企みを阻止しなければ、ペンタウァに再び暖かな日々が訪れることはないであろう。



▲このシナリオは洞窟の中が舞台になっている。



▲滝が流れていたり、いかにも寒そうだなあ。

◆呪われたオアシス◆

ペンタウァと交易都市ヴァラージを結ぶ、砂漠のはずれに住むルワン。人間を嫌っていた彼は、砂漠にあるオアシスに呪いをかけてしまった。早くその呪いを解かないと両国の貿易が途絶えてしまう。



▲遠くの方に見えるのが砂漠王ルワンの城。



▲城の内部は、迷路のように複雑な構造になっている。

©Falcom 1987 ©1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.





日本物産／7月12日発売予定／6900円

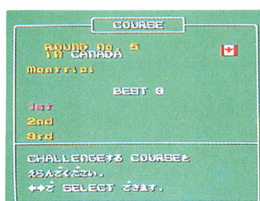
F1サーカス'91

唯一無比のパワフルF1

ついに完成した「F1CIRCUS'91」。先月紹介した改良点に加えて、グラフィック表示や操作もさらにプレイしやすくなっている。コースに関してはリアルになった分だけ、シケインなどは難しくなったけど。そんなときはトレーニングモードでしっかりテクニックを磨いておかないとね。今月は特別に上位2チームを除いたチームのマシンを公開しておくぞ！

コース、GPデータを確認しよう!!





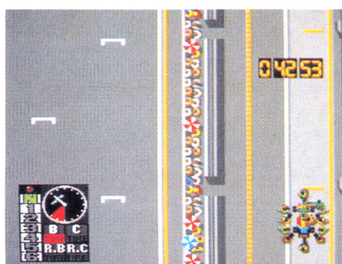
▲F1に使われるコースを自由に走れるフリーアタックモードで、コースを研究しておこう。

▼レースにアクシデントはつきもの。コーナーやシケインなど減速するポイントも覚えておきたいね。



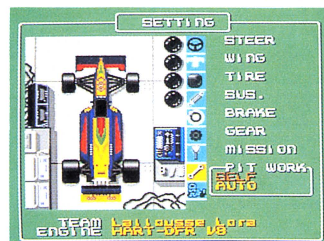
スポット参戦ができるフリーアタックモードでは、GP開催の16コースとテスト4コースを合わせた20コースを走ることができる。このモードで各コースの特徴をつかんでおくといいね。

GPデータではベストラップ以外にランキングや1年間分の予選順位や決勝結果を保存することができる。対戦相手のデータも確認しておこう。



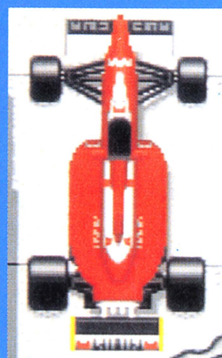
◀ピットインジケーターが黄色か赤になると、ピットマークが出てピット・インできる。前作よりピットロードも狭いので、入る手前でタイミングよく減速しないとうまく入れない。赤くなる前に修理しなくちゃね。

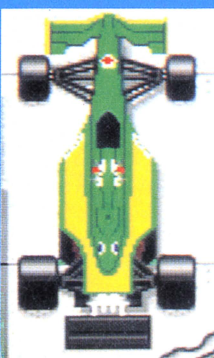
ピット作業も加わってセッティングは8項目



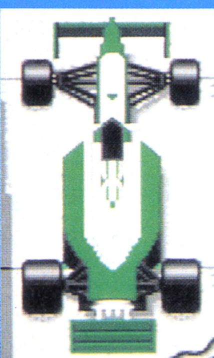
◀コースやレース日の天候に合わせてセッティングしよう。

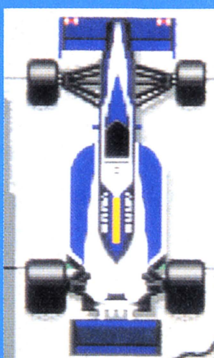
ステアリング、ウイング、タイヤ、サスペンション、ギア、ミッションは前作と選択項目が同じ。ブレーキは、車間距離がないと自動的にブレーキがかかるオートストップが追加された。ピット作業はセルフ（壊れたところだけ修理）とオート（黄色にならなくても修理）の2つ。

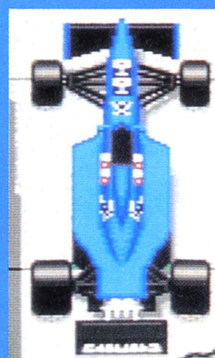
















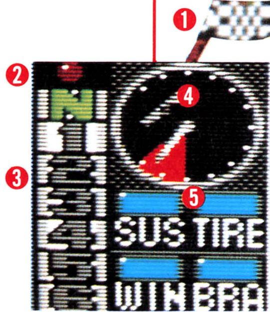
いよいよ開幕だ!

画面の構成は前作とほぼ同じだよ



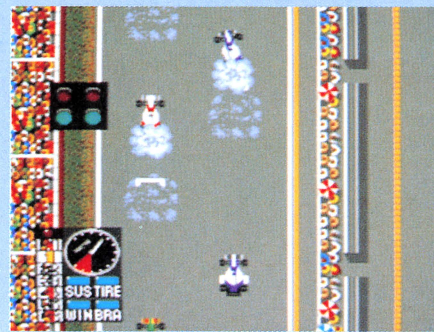
プレイヤーと、前方の上位車とのタイム差も緑文字で表示されるようになったぞ。

▶このほかに、コーナーサインやピットインサインが画面上に表示される。

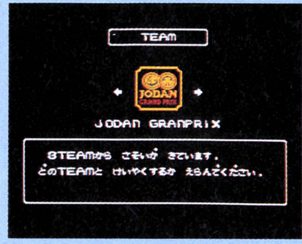


◀①=フラッグ。レース中のアクシデントなどの発生を知らせる。②=スリップストリームランプ。前方の高速車の後につけて走るとランプがつく。③=シフトポジション。④=タコメーター。⑤=インジケーター。黄色や赤になると、SUS=直進性が悪くなる。TIRE=グリップ力が悪くなる。WIN=ダウンフォースが得られない。BRA=ブレーキがききにくくなってしまう。

チーム契約をすませてワールドチャンピオンシップレース開始!



予選のタイムアタックは2回。良いほうのタイムでスターティンググリッドが決定。予選をクリアした18台のマシンで決勝が行われるぞ。成績が良ければシーズン中に他のチームがトレードにくる。がんばらなくっちゃ。



◀初めのうちは弱小チームの3チームからしか誘いがこない。この中から選んで開始。

RANKING

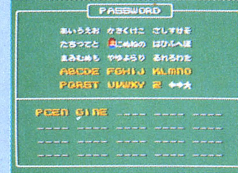
No.	Name	Team	Point
1	A.SENA	McR	10
2	A.PLOST	FER	6
3	E.COMMA	LIJ	4
4	G.BELGAR	McR	3
5	J.AREZI	FER	2
6	R.PATLEZE	WIR	1
7	PCENGINE	JOD	0
8	N.PICKET	BEN	0
9	R.MOLENO	BEN	0
10	S.NAKAGIMA	TYL	0

▶ポイントを獲得できるのは6位まで。7位以下はポイントは0だ。トホホ…。

ゆるいコーナーやカーブを表すサイン。	シケイン。減速のために作られた障害。
急コーナー、急カーブやヘアピンS字。	ピットサイン。ピット・インが可能になる。
前方で危険なトラブルやアクシデント発生。	後ろから上位周回車が接近している。
大事故が発生するとレース中断で再スタート。	前方に周回遅れの車が接近している。
イエローフラッグ解除。危険が去った。	レースや予選が終了したことを表すフラッグ。

こまめにセーブ!!

「ワールドチャンピオンシップモード」のデータは、バックアップユニットを接続していればパスワードを記録できるよ。データは3か所にファイルすることができる。



◀もちろんパスワード入力でもOK。こまめにファイルしておこう。

minarbi

Lallousse Lora

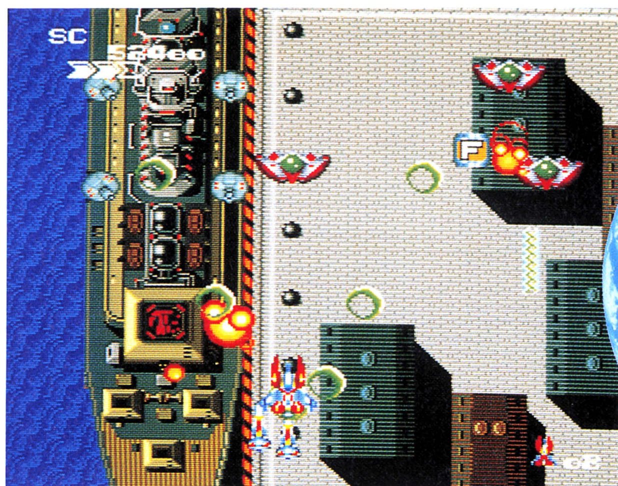
LEITON HOUSE

BENETOM

TYLLERR

WIRRIAMS

©1991 Nihon Bussan Co., Ltd.



最終決戦に向け



ハドソン／7月5日発売／6500円



いよいよソフトの発売まで秒読み段階となった、『ファイナルソルジャー』。毎年恒例となっているシリーズだけに、今か今かと7月5日を待ち望んでいる読者も多いはず。その手で『ファイナルソルジャー』を実際にプレイできるまで、あとわずかだ!!

第7回全国キャラバン認定ソフトとして、ついにその全貌をあらわした『ファイナルソルジャー』。ウレシイことに去年の『スーパースターソルジャー』同様、キャラバンモードが入っているのも見逃せない点だね。

な〜んて、キャラバンモードの記事を期待していた読者には申しわけないけど、今月はノーマルモードを紹介していくぞ（キャラバンモードは来月じ〜っくり紹介するからね）。スピード感あふれるZONEと、どハデなパワーアップが、キミの五感を直撃する!


▲スーパーボム発射！　画面内の敵を一掃しろ。

これがSET UP画面だ!

タイトル画面で「SET UP」を選ぶと右の画面になる。ここでは、自機の武器をエディットできるんだ。また、ここでゲームのランクも設定できるぞ。





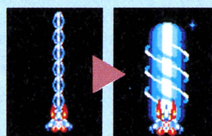
全パワーアップを一挙に公開

ここでは、ノーマル弾を除く全武器を紹介するぞ。また各武器は、3段階にパワーアップする（写真の左はレベル1、右はレベル3）から、おぼえておこう。

LASER

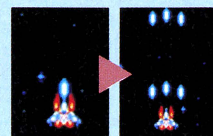
SPEAR

貫通力のあるレーザーで、敵を攻撃するんだけれど、弾切れを起こすのが弱点。



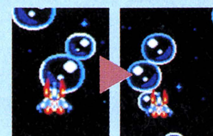
SHORT

同じく貫通力を持った弾。SPEARと違い弾切れを起こさず扱いやすい。



BUBBLE

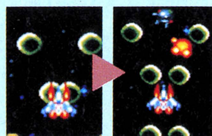
前方に、シャボン玉のような弾を発射。レベル1でもけっこう使えるぞ。



E・BEAM

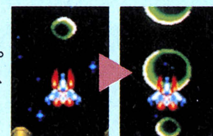
V-SHOT

ななめ前後に1発ずつ弾を発射。だけど、真正面が無防備、という弱点もある。



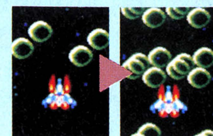
WIPER

前後に威力のある弾を発射する。連射もきくから、かなり重宝するはずだ。



SPIN

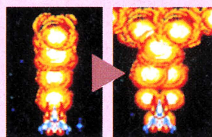
クルクルと回転しながら、前後に攻撃する。ザコ敵には圧倒的な威力を誇る。



FIRE

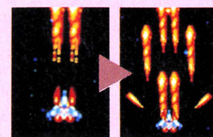
FLARE

連なった火の玉が、棒状になる。パワーアップすると火が左右にゆれるぞ。



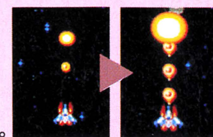
BURNER

強力な炎が前方とななめ前に飛んでいく。が、弾のスピードが遅いのが難点。



SOL

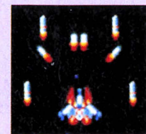
小さな火の玉がいくつも前方に発射され、ある程度進むとそこで爆発を起こす。



MISSILE

FRONT

前方に4発のミサイルを発射。が、横と後ろががらあきになってしまう。（ミサイルは他のいずれかの武器と併用可能）



HOMING

敵に向かって、自動的にミサイルが飛んでいく。前後左右、あらゆる方向の敵を攻撃できる、頼りがいのある武器。



BACK

後方に4発のミサイルを発射する。前方をかなり幅広く攻撃する武器といっしょに使用すれば、効果は絶大だ。



はるかなる戦場を駆けぬけろ!

STAGE 1

ステーション発進!漆黒の宇宙を突き進め

1面は宇宙を舞台にした「FUTURE ZONE」。ステーションからスタートした自機が、敵の要塞を破壊しながら進んでいくという構成だ。編隊を組んで襲ってくる敵を、いくつか過ぎたかと思うと、今度は中ボスとの対決が待っている! というような、息をもつかせぬエキサイティングな展開が、しょっぱなから待っているぞ。そうそう、途中に出るアイテムキャリアを撃って、アイテムを入手するのも忘れずにね。

BOSSドヴェルグ&ガヴェルグ

2体のロボットが、左右の壁を使って縦横無尽に動き回っている。相手の動きにまどわされないよう、よーく見ていよう。

最初は、どちらか一体に攻撃を集中するのが倒すときのコツ。1対1になってしまえば、どうってことはないゾ。


▲ちなみに左右の壁は当たっても死なない。


▼ステーション発進。ついに戦闘開始だ。

▲隕石の影から敵が襲ってくるぞ!



◀ZONE1の中ボス「マージ」。けっこう手強いぞ。

STAGE 2

惑星表面で敵編隊を粉砕しろ!!

2面は舞台を地上に移して「DESERT ZONE」で展開する。空中からの敵編隊の攻撃もさることながら、地上の砲台からの攻撃がかなりきびしい。武器がパワーダウンしてしまっても、あせらず今持っている武器と同じアイテムを取って、パワーアップすることを心がけよう。途中に出てくる中ボスは、もし自分が弱い状態だったら無理しないで逃げるのも手。ちょっとずつ移動すれば、ラクに逃げられるぞ。

BOSSバドル・バルバス

火の弾をまきちらしながら、上下左右に動き回る「バドル・バルバス」。なんとかダメージを与えても、今度は四方八方に弾をばらまく、やっかいなやつだ。やつが弾をはき終わったら、すかさず近づいてありったけの弾をぶち込んでやろう。


▲ひゃ〜、気を抜いたらすぐにやられそう。


▲空中と地上からの複合攻撃だっ。


▼中ボスが4体連続で登場するぞ。


▲ラッキー! オプションがふってきたぞ。


▲かなり耐久力のある敵だ。

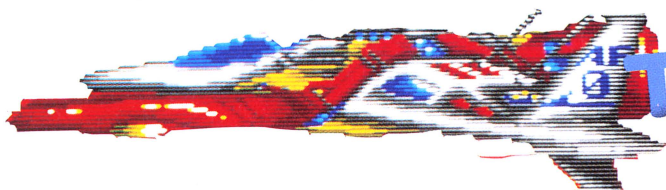
戦いはまだ始まったばかりだ!!


▲これはZONE 3。迫り来る戦艦を攻撃しよう。


▲後半は、強力な敵キャラばかり。キミの腕がものをいうぞ。


▲先の方に行くと、こんなところもあるぞ。

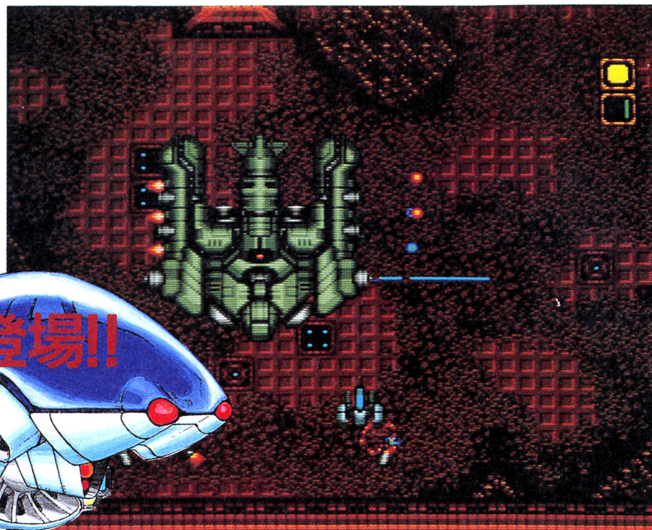




TO BE CONTINUED

©HUDSON SOFT

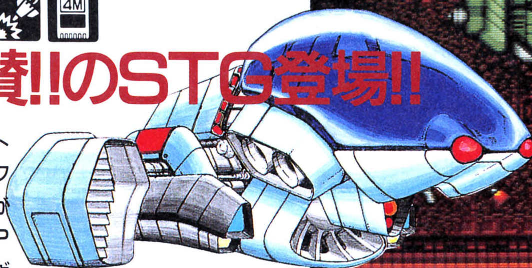
METAL STOKER メタルストーカー



フェイス／7月発売予定／価格未定



本誌ゲーマー絶賛!!のSTG登場!!



軍の最新兵器、クラフトシップ〜メタルストーカー〜が、性能テストのため7つのバトルフィールドに挑むという硬派なシューティングがこれ。ここだけの話、本誌ゲーマーの間でも"PCでは今までなかったタイプ"と大好評なんだ。



▶クラフトシップ

CS-05custom METAL STOKER。20ミリショットキャノンを標準装備。ユニットにより強化可。

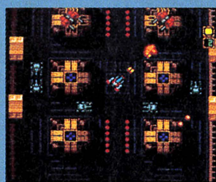
GAME STORY

俺はS41-515と呼ばれる軍のパイロット。今回の任務は、初めて遠隔操作を導入したクラフトシップ、メタルストーカーの性能テストだ。用意された7つのバトルフィールドで、よい結果をもたらさねばならない。お偉いさん方は、簡単に健闘を祈るというだけだ。俺はおもむろにPISのシートに座った。

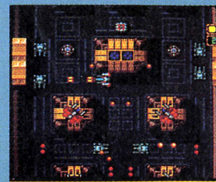
SCROLL

8方向スクロールSTGだ

ゲーム最大の特徴は、自機クラフトシップが8方向に自由スクロールできること。移動方向にむけて攻撃することも、攻撃方向を固定して移動することも自由自在だ！



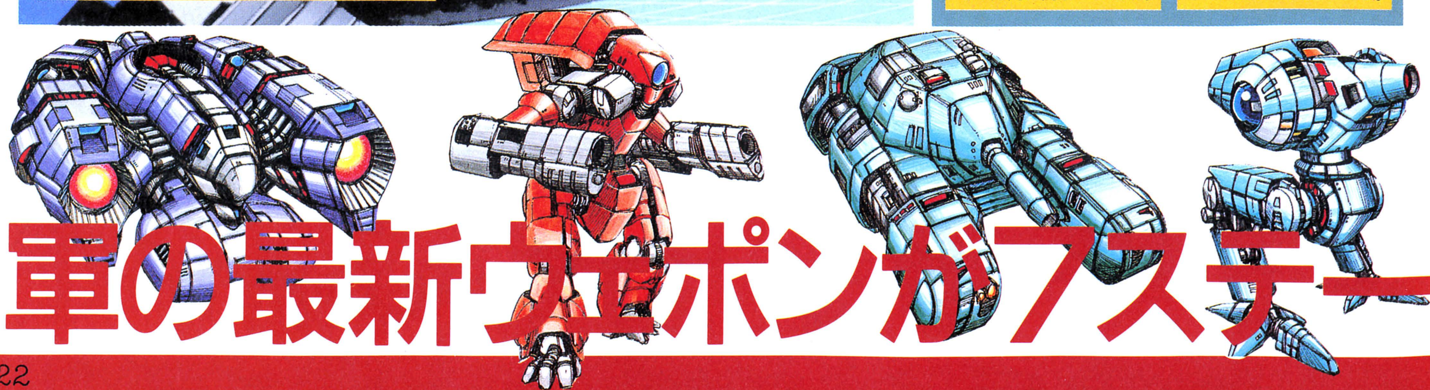
▲普通は進行方向に向かって弾を発射する。



▲進行方向を変えると、その方向に向かって発射。



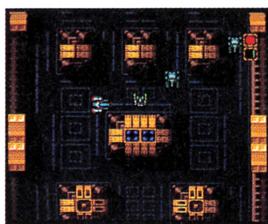
▲射撃方向を固定したまま移動方向も変えられる。

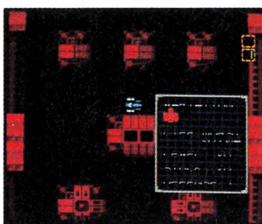


軍の最新ウェポンが7ステー

POWER UP! パワーアップユニットは5種類

フィールド各所にあるユニットを取ることで、クラフトシップはパワーアップする。ユニットは全5種類（他に回復ユニットあり）。同じユニットを取ることで兵器は4段階に強化するぞ。また、各兵器は攻撃と防衛、2つの機能を持つ。

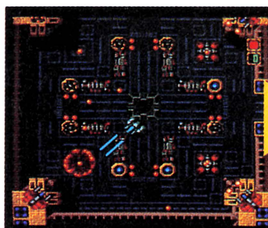

▲フィールド内のユニットを見のがすな!!

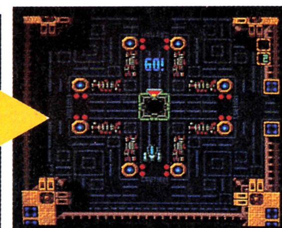

▲各ユニットを集めると、自由に武器の変更ができるようになる。

レールガン	ガンマレイレーザー	サテライトボム	ソニックウェーヴ	ホーミングミサイル
攻→攻撃範囲拡大。 防→4発分のバリア。	攻→貫通兵器。 防→8方向レーザー。	攻→浮遊機雷。 防→ジャンプ。	攻→敵、敵弾破壊。 防→一時的な無敵。	攻→誘導ミサイル。 防→ヘビィボム発射。

TARGET ターゲットを破壊し深部へ侵入

各バトルフィールドは、前半後半と2つのエリアに分かれている。エリアのラストには、最新の大型兵器やターゲット（ターゲットはエリア各地に分散してる場合もある）があり、これらを破壊することで次エリアに進んだり、フィールドクリアとなるのだ。


▲エリアのラスト。密室内の敵キャラをすべて破壊すること…。



▲室内中央に侵入口が開き、次エリアに侵入できるぞ。

COMMAND MESSAGE コマンドメッセージを読め!

8方向自由スクロール、エリアの分割、迷路状のエリア等々、最初とまどいやすいゲームシステムかな。でも、4つのメッセージが表示されたりコールされたりして、プレイの進行を手助けしてくれるので安心だ。各メッセージの意味は、次のとおりだよ。



◀カーソルの方向にターゲット、ユニット等がある。



◀その画面内の敵を倒すと、新しいルートが開かれる。



◀ライフが残り1（フルの時で4）の状態。



◀ボスキャラクターが出現する時コールされる。

BATTLE FIELD バトルフィールド紹介

今月はバトルフィールドを5面まで紹介するぞ。前半といえども油断は禁物。例の射撃方向の固定と解除。これをポイントポイントで素早く切り替えないと、いきなりハマッちゃうぞ。

1.COMPUTE POLIS



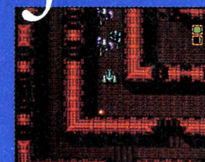
都市の防衛システムとの戦い。迷路も敵も比較的対処しやすいが、時々、ナナメや前後から敵が出現する。射撃システムの練習ステージとして最適。

2.GIO FRONT



地上から地下都市に侵入し、最下階のコントロールセンター破壊が目的だ。ターゲットの潜水艦は、浮上した瞬間を狙って叩け！

3.TORRID CITY



地殻変動の激しいこの都市は、巨大なテロ組織に占拠されてしまった。テロ活動を鎮圧せよ！テクニックに加え、武器の強化が必要となりそう。

4.DESERT BASE

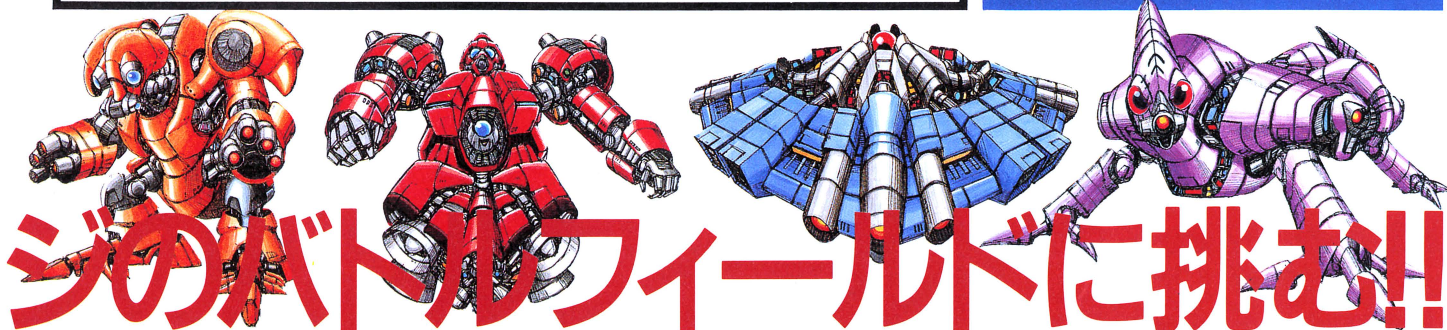


帝国軍が砂漠地帯に侵攻し、前線基地を建設した。基地内部に侵入だ！前半エリアの砂漠は、ユニットの宝庫。ここできっちりパワーアップだ！

5.HELL LABORATORY



基地内部の研究室で、未確認の新兵器が生産されようとしている。破壊せよ！ 巨大な迷路状のこのステージでは、ボムの使い方がポイントだ。



ジのバトルフィールドに挑む!!

©FACE





勇士伝説

惑星キプロス

ブライの舞台になるのは地球によく似た環境の惑星キプロス。ここは、ザイアス大陸といくつかの島から成り、前半の各章では、それぞれの島で勇士たちのストーリーが展開する。そして、第2部の「八玉の章」で、全員がザイアス大陸を冒険するようになるのだ。

屋外



▲ほとんど地球のような環境の惑星キプロス。

村



▲各島には、いくつかの村があるのだ。

◆キプロスの種族

この惑星キプロスに現在住んでいるのは、人間、ウォッシュ族、リザーズ族の3種族。その昔は、これ以外の種族もいたのだが、リスクとダールの戦いのときに滅びたらしい。

人間

▲ハヤテなどは人間タイプのキャラだ。

ウォッシュ族

▲ゴンザとマイマイはウォッシュ族。

リザーズ族

▲トカゲのようなのがリザーズ族なのだ。

◆店について

村の中には冒険に役立つ店がいろいろある。お金がたまったら、いいアイテムが買えるぞ。

武器屋・防具屋

装備にはキャラとの相性があるので、気を付けよう。

薬屋・なんでも屋

冒険に便利な道具の店と薬屋。薬は買っといたほうがいいよ。

本屋

本は、勇士に特殊能力を覚えさせるもの。各勇士に合った本を買って読ませよう。

ダール・ビドー・七獣将

平和だったキプロスに突然現れた皇帝ビドー・クレラント。部下の七獣将と共に、この地に封印されていた暗黒神ダールをよみがえらせ、キプロスを支配しようとしたのが、ブライのストーリーの発端なのだ。いったい、この皇帝・ビドーとは何者なのか？



▲敵側のキャラ。皇帝ビドー（中央）と七獣将。

• 暗黒神ダール •

ダールは、6000年前のキプロスで行なわれた光の神・リスクとの戦いに破れた暗黒神で、リスクの手によってキプロスに封印された。その後、キプロスはリスクの守護のもと、平和が続くことになったのだ。



▲復活した暗黒神ダール。

• 皇帝ビドー •

キプロス征服に燃える若き野望家。だが、その素性などは一切秘密のベールに包まれているのだ。忠誠を誓った部下、七獣将を使い、キプロス各地を制圧、ついにはキプロス王家を滅ぼすことにも成功するのだが……。

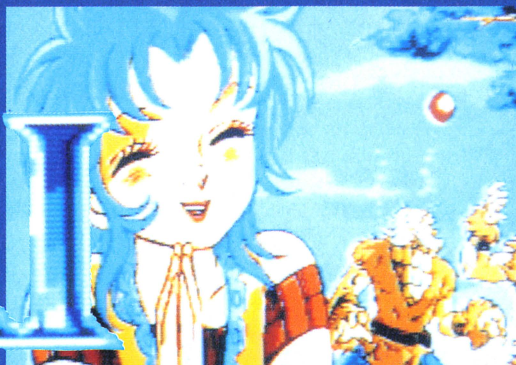


▲果たして、彼の目的は？

運命に導びかれた八人の勇士。果

リバーヒルソフト 
8月9日発売／7200円

BURAI





八玉の

ビジュアルシーン満載の
ドラマティックRPGが
いよいよキミの前に
登場する！

八玉の勇士

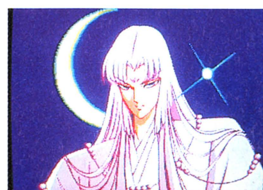
光の神・リスクを守護する伝説の八玉。その八玉によって選ばれたのが、ブライの主人公になる8人の勇士。

プレイヤーは、ゲームの前半では各勇士とゲストキャラによるパーティを、第2部では、8人の勇士によるパーティを動かして冒険していくのだ。


▲光の神・リスクを守護する、八玉に選ばれた勇士。

◆八人のキャラクター

ゲームのキャラは、攻撃重視型や特殊能力重視型など、それぞれに特徴がある。ゲーム中では、かなり細かくキャラクターを育てられるので、弱い部分を補強したり、強いところをさらにパワーアップしたり、いろいろ考えながら育てよう。


▲キャラの種族も様々なのだ。

◆特殊能力

キャラクターの特殊能力というのは、ふつうのRPGでいう魔法のようなもの。ある程度の特殊能力は最初から使え、より高度なものは、本を読むことによって覚えていくのだ。キャラごとに様々な特殊能力があるぞ。


▲いろんな特殊能力があるぞ。

ゲームシステム

ゲームは、各キャラクターの章ごとに進み、後半の第2部になって、はじめて8人の勇士が揃うのだ。また、戦闘などのコマンド操作は、画面左側に並んでるアイコンによって行う。やってみると便利なシステムだよ。



◀ゲーム中のステータス表示は、キャラの状態が玉の様子で一目でわかるのだ。

◆章ごとのストーリー

ゲームのストーリーは、前半は各勇士たちの7つの章（ゴンザとマイマイは一つの章）、後半の八玉の章では、勇士全員が揃って冒険する。レベルなどは継続するので、前半である程度キャラを育てれば、後半がかなりラクになるぞ。


▲最初はプロット兄弟の章。

◆アイコン操作

操作系は、アイコンによってまとめられている。戦闘シーンやメニューモードでは、まずこのアイコンで何をしたいかを選び、それからキャラやアイテムなどを選んで行くんだ。一回覚えれば、テンポよく進められるぞ。


▲メニュー画面はこんな感じ。

たして、彼等を待ちうけるものは？

©1991 Riverhill soft／Pandra box／Araki production



レーシング魂™

バイクのレースゲームで２人同時プレイできるのは、この「レーシング魂」が初めて。レースゲームは何といっても操作性の良さがポイント。その点でもこれは合格って感じ。７月の鈴鹿８時間耐久レースに合わせて発売されるっていうのもタイミングがいいね。

アイレム／7月発売予定／7000円





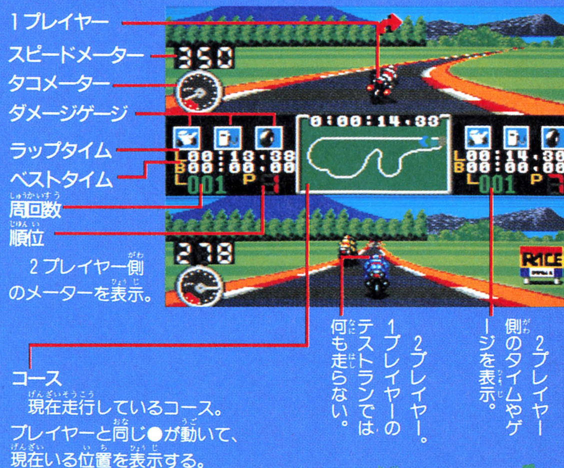



ゲームモードは“日本GP”、“耐久レース”、“テスト走行”の３つ。どのモードも１人か２人でプレイできるぞ。チームは、アイレム、TACH 31、RHC、ホシムラの４チームから選べる。よく考えて好きなチームを選ぼう。

4チームから好きなものを選ぼう!!



（画面の構成は1P2P2分割）



GPか!耐久レースか!熱いレ

コースや天候に合わせてセッティングしよう!!

右上にあるようにコースはどれも個性的なものばかり。直線コースが多いならエンジンはハイにするとか、プレイするコースによって選びたいね。タイヤも天候が雨のときはレイン用にするとか。セッティング画面でもその日の天候が表示されるから見のがさないように。テスト走行して組み合わせを研究してみるのもいいんじゃないかな。

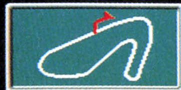


▲タイヤなどをチェンジすると、グラフィックでも確認できるよ。セレクトが終わったら、レース開始だ！

日本GP第1戦予選走行

アイレム大阪サーキット

天候



◀日本GPの予選は、アイレム大阪サーキットから。天候は晴れ。キミならどんなセッティングをする!?

■タイヤセレクト



タイヤは３種類。スリック＝天候が晴れのときはこれ。レイン＝道路がすべりやすい雨のとき使用。インターミディット＝小雨のときはこのタイヤ。タイヤは天候によって換えるってわけ。

■ブレーキセレクト



ブレーキは２種類から選べる。ハードブレーキ＝ブレーキが良くきく。ソフトブレーキ＝タイヤにあまり負担をかけずにブレーキがかけられる。ちなみに方向キーの下とⅡボタンで急ブレーキがかけられるよ。

■エンジンセレクト



３種類からエンジンセレクト。ハイ＝高速がのびるので直線コースに向いている。ロー＝立ち上がりが良いので、コーナーが多いコースならこのエンジン。ワイド＝平均的にすぐれているエンジン。

オリジナルを含めた全8コース!!



コースはおなじみの日本6大サーキットに、アイレムオリジナルコース2つを加えた8コース。直線の長いコース、ジグザグに入り組んだコーナーがあるコースなど、さまざま。最初のうちはやさしいコースで練習しよう。

アイレム大阪サーキット



▲ストレートの伸びがポイントの高速サーキット。全長4600m。

つくばサーキット



▲短いコースだがテクニカルなコーナーが連続してある。全長2045m。

MINEサーキット



▲このサーキットもかなりテクニカルなコーナー攻略が要求される。全長2815m。

富士サーキット



▲世界でも有名な超高速サーキットだ。高度なテクニックが必要。全長4470m。

アイレムなにわサーキット



▲複合コーナーが多いので、マシンのセッティングが重要。全長4700m。

菅生サーキット



▲ハイスピードコーナーとテクニカルコーナーで構成されている。全長3737m。

西仙台サーキット



▲最高速度をおさえるためにコーナーが作られているサーキット。全長3757m。

鈴鹿サーキット



▲8時間耐久で使われる歴史あるサーキット。かなり難しいコース。全長5859m。

ースが待っている!!

長時間レースに出るならタイヤ交換も忘れずに!



耐久レースは5分、10分、15分、30分とあって、鈴鹿では何と8時間も耐久レースができてしまう。こんなに長時間プレイするなら、タイヤ交換なども欠かせないね。レース中にピットインする方法はとてもカンタン。"PIT"の文字が出たときにセレクトボタンを押すだけでOK。耐久レースなら、ピットでセーブすることもできるよ。

ダメージゲージが赤になったらピットイン!!

レース中に注意しなければいけないのが、ダメージゲージ。各部分がダメージを受けると、青→黄→赤と変わっていく。赤色になったら迷わずピットインし修理しよう。ゲージが黒になるとリタイヤになってしまうぞ。



エンジンなどボディーのダメージゲージ。青は正常な状態を表している。



ガソリンがなくなると色が変わる。赤に変わるとスピードダウンする。



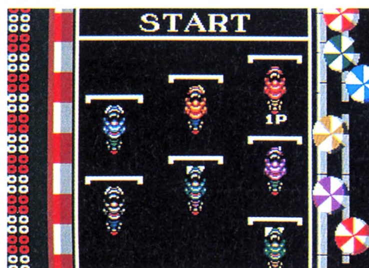
タイヤのダメージゲージ。ピットに入るとタイヤ交換もできる。



▲タイヤが黄色、ガソリンがもう赤。これはもうピットインするしかない。PITの文字が出たらセレクトを押せ。



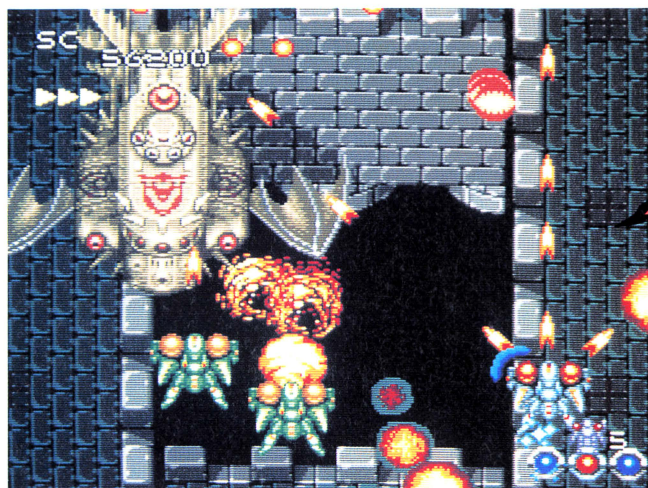
▲タイヤ交換もできるけど、あまり時間をかけたくないときはとりあえず修理だけにしておいたほうがいいかもね。



▲予選2周の後、良いほうのタイムで本選のスターティングポジションが決まるぞ!



©1991 IREM CORP



精霊戦士 SPRIGGAN スプリガン

ナグザット
7月19日発売予定／6500円

スプリガン・ハズ・カム……おっと、春はもうすでに過ぎ去ってしまったけど、この夏には胸わきたつシューティング・ゲームがやってくる。タイトルも『精霊戦士スプリガン』に正式決定。さらにこのゲームは、夏休み全国7大都市で行われる、ナグザット主催ゲーム大会の公認競技ソフトでもある。で、今月は、このゲームの特徴のひとつでもある、華麗で、多彩なパワーアップ形態を紹介するぞ！

4色の精霊球で全32種のパワーアップだ！

"精霊球"と名づけられた4色のカラーボールがパワーアップ・アイテム。自機はこの精霊球を最高3つまで持つことができ、その精霊球の組み合せで、28種類のショット攻撃（この他に精霊球を使った4種類のボンバー攻撃もある）ができるようになる。その攻撃形態は右に紹介した通りなので、色の組み合せをよく覚えてね。

攻撃の種類も多彩だけど、そのパワーアップスタイルも鮮烈なほどにハデ。でも、それだけ敵の応戦も強烈なんだけどね。そんな、激しく熱い夏が、もう、すぐそこまできている――！



◀4色に色分けされ、カラフルに輝く精霊球がパワーアップ・アイテム。瞬時の判断で精霊球を選択、攻撃形態を変えよう！

1種類の精霊球による攻撃形態

	●	●●	●●●
「地」の精霊球	TWIN SHOT ▼通常のショットが2連射になり、敵を倒しやすくなる。	3WAY SHOT ▼ショットが3方向になって、広範囲の敵に有効になる。	5WAY SHOT ▼5方向になると、ナナメ下にも弾が出て防御効果もアップ。
「火」の精霊球	FIREBALL ▼炎のショットは破壊力も強く、固めの敵キャラに効果的。	FIREBLASTER ▼弾が2WAYになって、強めの敵キャラも倒しやすくなる。	SALAMAND ▼炎が敵を追いかける。しかも敵に当たると弾がはじけ飛ぶ。
「風」の精霊球	WIND CUTTER ▼前方にウインドカッターを発射。射程範囲が広い武器だ。	WIND SWORD ▼ウインドカッターが2連射になり、前方を広くカバーする。	WIND BLADE ▼カッターが敵に当たると、さらに弾が5方向に飛び散る！
「水」の精霊球	WATER SHIELD ▼自機のまわりを回転して、敵弾や体当りを防ぐシールドだ。	WATER GUARDER ▼自機を守るシールドが2つになって、防御力が上がる。	WATER PROTECTOR ▼2つのシールドが回転。さらに前方の敵にも攻撃を加える。

アイテムキャリアーはステージによっていろいろ！

▼宝箱を撃つと、中から精霊球が出る！



▼ACT 3で登場ハエ型キャリアー。

▲こんな気球も精霊球を運んでくる。



▲ACT 6では、ポリバケツ(!?)型。

精霊球はボンバーにもなるぞ！

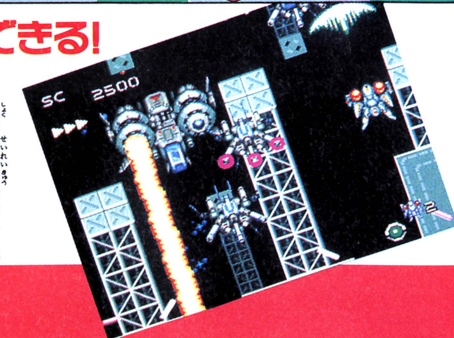


◀保持している精霊球を発射してボンバー攻撃！ 種類に応じた、4タイプのボンバーがあるぞ。

爆滅球で画面中の敵を撃破できる！



◀4色の精霊球のほかに、点滅する"爆滅球"を取ると、画面中のザコ敵を一瞬にして破壊できる！



決めダマはスピリット・ボール!

2種類の精霊球による複合攻撃形態

FIRESHOT
ファイアーショット

◀この武器は貫通力があり、攻撃力が高い。対ボス戦に有効だぞ。

FIRE BLOW
ファイアー ブロウ

発射された3発の炎のショットが、自機の前方でクロスするのだ。前方向からくる敵に対しては、強力な武器となる。ただし横方向からの敵弾には、注意が必要だぞ。

AQUA ARROW
アクア アロウ

◀攻撃力の高いアクア・ショットにより前方攻撃。防御は弱めかな。

AQUA CRUSHER
アクア クラッシャー

◀アクア・ショットの2連射。貫通力もあり、敵の多い所でも使える。

FIREBOLT
ファイアーボルト

◀炎のショットが5方向に発射され、シールド的な役目もするぞ。

FIRE DEFENDER
ファイアー ディフェンダー

最強形態のひとつ。自機のまわりを炎のシールドが2つ回転し、前方は3WAY SHOTとなる。攻・防ともに備えているが、やや防御面を重視したスタイルだ。

WIND SLASHER
ウインド スラッシャー

◀通常弾とウインドカッターの組み合わせで、攻・防どちらにも強い。

FIRE BLAZER
ファイアー ブレーザー

◀5方向に飛び、前方の弾はFIRE BLOWと同様クロスする。

WIND DESTROYER
ウインド デストロイヤー

2連射の通常弾とWIND SWORDとのコンビ。カッターは自機後方から発射されるので、防御的効果もある。前方向の広範囲な攻撃を主眼とした攻撃型最強形態。

FIRE SHIELD
ファイアー シールド

◀炎のシールドと通常弾の2連射。攻・防にバランスのとれた形態。

AQUA TYPHOON
アクア タイフーン

3つのアクア・ショットが渦を巻いて飛んでいく。破壊力が高く、広い範囲をフォローするが、防御的にはやや不安な面も。対ボス戦などには有効かもしれない。

AQUA STORM
アクア ストーム

◀アクア・ショットが前方に渦をまいて飛んでいく。攻撃力は高い。

3種類の精霊球による混合攻撃形態

FIRE WIND
ファイアー ウインド

◀炎とウインドカッターの合体型。前方向の攻撃を重視したスタイルだ。

WATER SMASHER
ウォーター スマッシャー

◀自機の周りに水のシールドがつき、前方には炎のショットが発射される。

MAGIC MISSILE
マジック ミサイル

◀アクア・ショットによる3連射の誘導弾が撃てるようになるのだ。

AIR BUSTER
エア バスター

◀WATER SMASHERの進化版。前方で3連射の炎弾がクロスする。

©1991 naxat soft ©COMPILE





簡単な操作方法やルールで初心者でもすぐにハマってしまう『パワーイレブン』。選手が増えるRPG的な要素や、一時的に能力のあがるパワーシステムなど、新機軸が満載の燃えるサッカーゲームだ!!

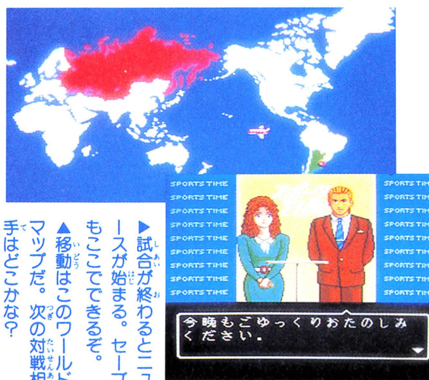
今月はメインモードの〝ハドソンカップ〟を中心にゲームの流れとポイントを紹介していくぞ。ゲーム発売日に向けてしっかりと予習して欲しい!!

世界を駆けめぐる戦いに、君は勝ち残れるか!?

各国の強豪相手に世界を転戦する〝ハドソンカップ〟は、全部で12あるナショナルチームの中から1つを選び、残り11チームとリーグ戦方式で戦いをくり広げる1P専用のゲームモード。

12チームの細かいパラメータは右のデータを見て欲しい。ただし好きなチームが弱いからって悲観することはないぞ。ハドソンカップでは勝ち進んでいくと、新しいメンバーがチームに入り、どんどんチームがパワーアップするという、RPG的な要素もあるのだ!!

また試合ごとに天の声2へのセーブができ、パスワードも出るのでゆっくり遊べるぞ。



▶試合が終わるとニュースが始まる。セーブもここでできるぞ。

▲移動はこのワールドマップだ。次の対戦相手はどこかな?



▲ハーフタイムにはこんな画面がでるぞ！　うひょ♡ つかれた指先と心もこれを見れば元気になるってもんだ。

個性豊かな12チーム、君ならどれを使う!?

これが全12チームのパラメータだぞ。ぜひチーム選びの参考にして。RUNは走力、DBLはドリブルの力、KCKはキック力、TEQはテクニック、POWはパワーのことだ。各選手の特長を覚え、使いこなそう！　ちなみにこのパラメータは初期状態のものだよ。

アルゼンチン

		RUN	DBL	KCK	TEQ	POW
1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
2	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
3	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
4	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
6	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
7	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
8	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
9	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
11	[illegible]	10	5	10	9	10

◀強くはないが、よくまとまっているチームだ。ドドリゲスに期待!!

イングランド

		RUN	DBL	KCK	TEQ	POW
1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
2	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
3	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
4	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
6	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
7	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
8	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
9	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
11	[illegible]	10	5	10	9	10

◀由緒正しいイングランドチーム。けど、あんまり強くないなあ。

西ドイツ

		RUN	DBL	KCK	TEQ	POW
1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
2	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
3	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
4	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
6	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
7	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
8	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
9	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
11	[illegible]	10	5	10	9	10

◀強い／さすがは西ドイツ。とくにフェリーのパワーは強烈だ。

ウルグアイ

		RUN	DBL	KCK	TEQ	POW
1	ブッチェルメス	5	6	5	6	6
2	ダイオゴ	6	6	5	5	6
3	ボッショ	5	5	6	5	6
4	サラベガイ	5	6	6	5	5
5	ザラザラ	7	5	6	5	5
6	サンティーニ	5	6	8	5	4
7	アルファメンディ	7	6	6	5	6
8	ダシルバー	7	5	7	8	9
9	フランスカリ	6	7	8	6	10
10	ラマズ	8	7	5	4	13
11	アルペン	10	5	10	9	10

◀強いんだけど難しいチームだな。ラマズの使い方に気をつけてね。

オランダ

		RUN	DBL	KCK	TEQ	POW
1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
2	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
3	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
4	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
6	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
7	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
8	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
9	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
11	[illegible]	10	5	10	9	10

◀このチームはおらんだ！ なんてことはいいけど、なかなか強いぞ。

イタリア

		RUN	DBL	KCK	TEQ	POW
1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
2	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
3	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
4	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
6	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
7	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
8	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
9	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
11	[illegible]	10	5	10	9	10

◀かなりつらい。パスを多用するていねいなプレイで勝利を目指そう。

フランス

		RUN	DBL	KCK	TEQ	POW
1	アマラス	4	5	5	4	4
2	バッチストン	4	4	5	5	4
3	ボシス	5	6	5	6	6
4	トレーソ	6	6	5	5	5
5	フエルンデス	5	5	6	5	6
6	ギラッセ	5	6	6	5	5
7	チガウナ	7	5	6	5	5
8	ゲンキーニ	5	6	8	5	4
9	ストップブラ	7	6	6	5	6
10	ホントーニ	7	5	7	8	9
11	バット	10	5	10	9	10

◀良くも悪くも平均的なチームだ。堅実なプレーで優勝をねらえ!!

スペイン

		RUN	DBL	KCK	TEQ	POW
1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
2	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
3	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
4	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
6	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
7	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
8	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
9	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
11	[illegible]	10	5	10	9	10

◀平均的なチームだ。熱く燃えたぎる血で勝利をものにしよう!!

ソビエト

		RUN	DBL	KCK	TEQ	POW
1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
2	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
3	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
4	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
6	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
7	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
8	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
9	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
11	[illegible]	10	5	10	9	10

◀寒い国のチーム。まあまあ強いけどツライかなあ。がんばって戦え!!

コロンビア

		RUN	DBL	KCK	TEQ	POW
1	バランキヤ	5	6	5	6	6
2	カルタヘナ	6	6	5	5	6
3	メデリン	5	5	6	5	6
4	ククタ	5	6	6	5	5
5	ブカラマンガ	7	5	6	5	5
6	ボゴタ	5	6	8	5	4
7	カリ	7	6	6	5	6
8	イバゲ	7	5	7	8	9
9	ネイバ	6	7	8	6	10
10	トリマ	8	7	5	4	13
11	クリストバルコン	10	5	10	9	10

◀なかなかに強いコロンビア。テクニックのなさはパワーでカバーだ!!

ブラジル

		RUN	DBL	KCK	TEQ	POW
1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
2	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
3	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
4	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
6	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
7	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
8	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
9	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
11	[illegible]	10	5	10	9	10

◀強い。選手の個性をよく理解して戦えば、優勝は難しくないぞ。

日本

		RUN	DBL	KCK	TEQ	POW
1	ザンジバン	4	4	4	4	5
2	マープロ	5	4	5	4	4
3	サダキチ	4	5	5	4	4
4	パワリー	4	4	5	5	4
5	ネクタリ	5	6	5	6	6
6	ユウユウ	6	6	5	5	5
7	クリフ	5	5	6	5	6
8	オクダラ	5	6	6	5	5
9	カマモト	7	5	6	5	5
10	ネクロマ	5	6	8	5	4
11	モモタロ	10	5	10	9	10

◀よ、弱い、弱すぎる日本。でも面白い選手が揃っているのでガンバレ。

©HUDSON SOFT

シンプル・イズ・ベスト、熱く燃えろ!!

キックオフのかけ声と共にゲームスタート。▵マークがついているのがマイキャラだ。ボールを持っているとき、Ⅰボタンを短く押すとパス、長く押すとシュートになる。持っていないときは選手の切り換え、ボールに近い選手にかわる。また、マイキャラが敵選手の近くにいるとスライディングタックルが使えるぞ。

そしてⅡボタンではパワーが使える。キーパーはオート操作。コンピュータがしっかりと守ってくれるので、安心して攻められるぞ!!



◀コンピュータの動かす味方選手の位置をよく把握してパスを出そう。適当にけるとすぐ取られるぞ!!



◀やったぜゴール。ボールを打つ瞬間に方向キーを入れるとカーブをかけられるぞ!!

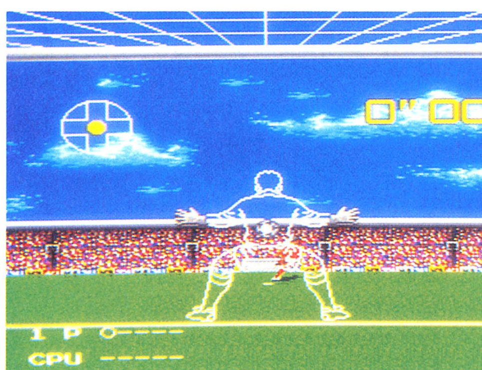


▶勝つとこんなにきれいな画面が。この調子で勝ちぬくぞ!! チームによってユニフォームが変わるのも注目。



◀走れ、走れ〜! でもあまり長くボールを持っていると危ないぞ!!

▶スライディング・タックルをくらえ!! 使った後しばらく動けなくなるので、気をつけよう。



▲試合時間内に決着がつかないときは、PK戦で争うことになる。制限時間内にキックする方向、または守る方向を方向キーで入力しよう。運と勘が頼りだぞ!!



◀勝ったと思って喜んだのもつかの間。次の対戦相手のキャプテンからこんなメッセージが!!

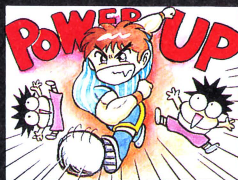
パワーを使いこなせ!



◀眩い光に包まれている選手が、パワーを使用している選手だっ! パワーの続くうちに敵ゴールを目指してつき進もう!

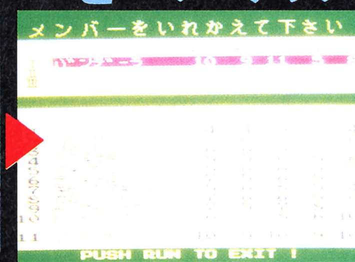
Ⅱボタンを押すと使用できるパワーはこのゲームで勝つために絶対必要なポイントだ!!

パワーを使用すると、その間選手のステータスがアップする。つまり、足が速くなり、キックが鋭くなるのだ。シュートを打つときや、ドリブル中敵に追いつかれそうになったら使用しよう(笑)。ただしパワーは無限に使えるわけではないぞ!! 画面左下にボールを持っている選手のパワーメモリが出ているので、慎重にね。



仲間を集めてチームをパワーアップ!!





◀突然やってきて仲間に入れろという謎の男。凄いステータス値の持ち主だ。君こそ我がアルゼンチンチームの明日のスターだ!!

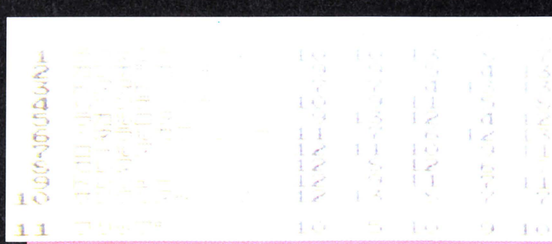
ゲーム中もっともうれしいのが新しい仲間(選手)が加わり、チームがパワーアップするRPG的な要素だ。

彼らはハドソンカップで勝ち進んでいくにしたがって、続々とチームに入ってくる。みな高いステータスの持ち主だ。メンバーを入れ替えチームをパワーアップしよう!!

さらに君が育てたチームを2P対戦モードで使うことだってできるぞ。

友達とお互いに育てたチームで対戦できるなんて、まるで夢のようだよねっ!!

うーん、コイツは燃えるぞぉ!!



▲見て、見て! このすんごいチーム。とても以前のアルゼンチンとは思えないでしょ? このチームだったら優勝なんて楽なもんだぜ!!



魔笛伝説

Astralius アストラリウス

IGS／6月21日発売予定／6300円

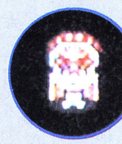


これがうわさの"音楽"RPGなんだよ

まずはキャラクターに名前をつけよう！


◀フルート奏者、このゲームの主人公。つまりキミだ。


◀トランペット奏者。唯一の女の子で、最初の仲間に。


◀パーカッション奏者で、パワフルな男の子なのだ。


◀バイオリン奏者。女ったらし、というすごい設定だ。

まずイチバンにキャラクターメイキングだ。４人の主人公たちにナイスな名前をつけてあげよう。それぞれ個性豊かで楽しくなっちゃう。ゲーム中では順番に仲間になっていくんだ。

音楽の持つフシギな魅力を、RPGにしちゃったファンタジックなゲーム、それが「アストラリウス」だ。主人公たちが飛ばされた異世界では、音楽はまさに「魔法」として機能するのだ。しかもたんなる思いつきじゃなくて、このゲーム全体が「音楽のファンタジー」というすごく個性的な１つの世界を作りあげている。

物語はルードバッハという男の作った曲を演奏したことによって、主人公たちが異世界に飛ばされてしまうところから本当のスタートになる。異世界の名は、アストラリウス……。

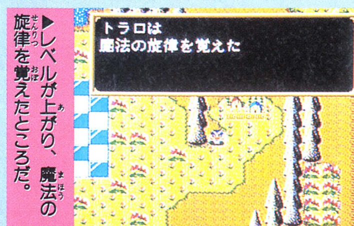


▲オープニング前のカンタンなイベント。このピヨロンを捜すのが目的なんだ。


▼ルードバッハの曲を演奏すると竜巻が船をのみこんでしまう……。

音楽で攻撃するってホント!?

主人公たちはレベルが上がると「魔法の旋律」を覚えていく。これが今までのRPGでいえば「魔法」にあたるわけだ。もちろん旋律によって効果もさまざま。攻撃タイプもあれば、保護タイプもあるわけだ。複数のキャラによる「アンサンブル」魔法もかけることができる。



▶レベルが上がり、魔法の旋律を覚えたところだ。

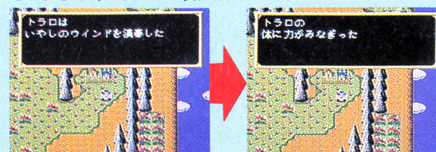


火花のアリア

攻撃系の旋律で、最初に覚えるのがこの「火花のアリア」だ。その名の通り、演奏すると敵に爆発が起こり、大ダメージを与えることができる。これはなかなか爽快なのだ。

いやしのウインド

治療系の旋律で、最初に覚えるのが「いやしのウインド」という曲。HPを回復してくれるのだ。なお、楽器は神官に「チューンナップ」してもらわないと最大MPが増えないよ。



戦闘はアステスで!!

実際の戦闘でお世話になるのがアステスというロボット。主人公たちの武器で戦ってくれるのだ。音楽家が戦うのはヘンだもんね。


◀なかなかカッコイイ動きを見せるぞ。

音楽家たちの冒険は続くのだ!!

ラクダに乗ってエルシームの町へ

ここからは先月のつづき、砂の大陸ラザラの、サライの村以降を引き続き紹介していこう。

双頭のラクダを手に入れた主人公たち、やってきたのはエルシームという町だ。ここはメギド砂漠への通り道になっているというのに、川の水がなくなってしまい、水力で降りるしかけの橋が降ろせないというのだ。川を水でいっぱいにするには、「ヌクラの水場」にあるゼムゼム水という、汲んでも汲んでもいくらでも湧き出すというふしぎな水が必要なんだな。ヌクラの水場は南にある森の中にあるという……。行くしかないわけだ、やっぱ。



▲ここがエルシームの町、つり橋の場所だ。



◀素敵なごほうびってなんだろう?

◀この町の店はヘンな建物につまってる。

ヌクラの水場は動物がいっぱい

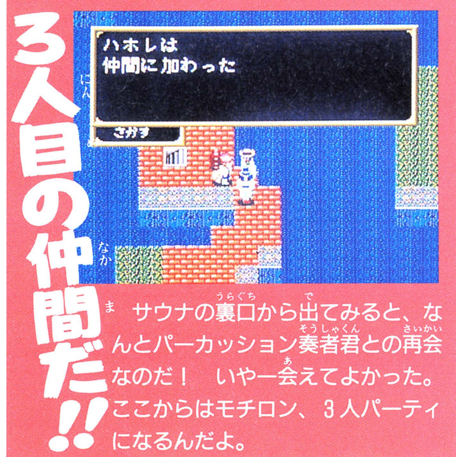
南に下った森にあるヌクラの水場。ここはやたらに動物がいて楽しいのだ。それはそうと、聞きこみするうちに「ゼムゼムの水は雨ねずみの皮袋というアイテムでしか汲めない」というショッキングな事実が判明してしまう。今度は「タンジャの楼閣」に出発なのだ。



▶ここには猫やヘンな鳥がいっぱいいるぞぉ〜。


◀なんとゴリラまで歩いているではないの。

3人目の仲間だ!!



サウナの裏口から出てみると、なんとパーカッション奏者君との再会なのだ! いやー会えてよかった。ここからはモチロン、3人パーティになるんだよ。

タンジャの楼閣

ここはいわゆるダンジョン。昔は店などがあって栄えたらしいけど、今は不気味な廃墟なのだ。

このダンジョンには今まで同様、あっと驚くしかけがあるのだ。特定の床に乗っかると……うわっ、どうしたんだ〜っ。床がエレベーターのように動いていくではないの。もとの場所に戻ってしまうけど、何かさっきと違うみたい……。

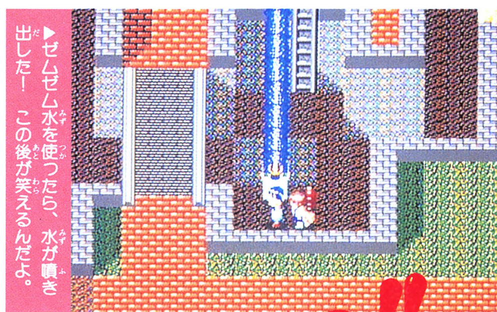

▼ボクたち、これからどうなるの〜?



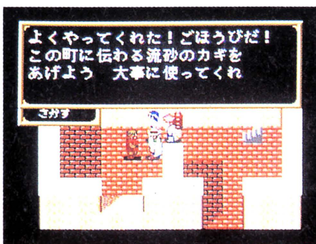
▲いろいろあって、アイテムはしっかり取りました。

そして再びエルシームへ

雨ねずみの皮袋を使ってゼムゼム水を取ったし、さっそくエルシームの町に戻ることにしよう。ゼムゼム水を使ったら……おお一っ、水があふれて、どういうわけか主人公たちまで川に流されてしまうのだ。いやーまいったまいった。でもこれで砂漠に出ることができる。ここからは新しい世界がキミを待っているぞ。迷いの森、そして流砂の門へ!

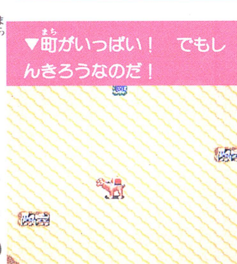

▶ゼムゼム水を使ったら、水が噴き出した! この後が笑えるんだよ。

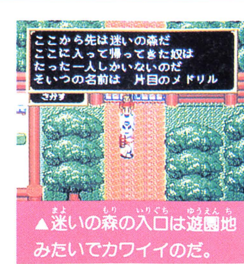
おおーっ!!



▲町長さんのごほうびは流砂のカギだった。「流砂の門」が開けられるぞ。

町がいっぱい


▼町がいっぱい! でもしんきろうなのだ!



▲迷いの森の入口は遊園地みたいでカワイイのだ。

©IGS CORP. 1991



戦国関東三国志



インテック／6月28日発売／7800円

これは大河ドラマか、シミュレーションか？　とまあそれくらいドラマチックな「AV型」SLG、それが「戦国関東三国志」なのだ！　たんにビジュアルが多い、というんじゃなくて、ゲームが丸ごとナレーション付の壮大なドラマになっちゃってるんだな。今月はこのゲームのシステム面を、よりくわしく紹介してみよう！

AV時代のSLG(シミュレーションゲーム)はコレにキマリだっ!!

「そおりゃ〜！　落城はまぢかぞぉ〜」

いきなり飛び出してくる雄叫び、そして迫力のグラフィック&サウンド。これが「戦国関東三国志」のオープニングなのだ。CD・ROM²ならではの迫力が、いままでの地味になりがちだったSLGをぐぉ〜っとエキサイティングにしてしまったって感じなのだ。

ゲームの方はというと、変な設定を盛りこむこともなくいたってオーソドックスなつくりで、誰にでも簡単に楽しめるよう配慮されている。こういうゲームをやったことのある人なら、マニュアルがいらないくらいだ。とはいえ、国造りのコマンドごとにアニメーションやCDによる効果音が入ったり、合戦では状況に応じてビジュアルや部下のセリフが聞けるなど、盛り上げることを忘れてない。気軽にプレイできて、しかもドラマチックに盛り上がる。AV時代のSLG(シミュレーションゲーム)はやっぱりこうでなくちゃいけないよね！

	国力	軍略	為政
上杉 謙信	9	10	8
北条 氏康	10	8	9
武田 信玄	8	9	10

春日山城

▲上杉謙信、北条氏康、武田信玄の3人から1人選んでスタートだ。



▶オープニングシーン。歴史的背景がナレーションで入るので、とってもわかりやすい。



コマンドを説明しよう!!

SLGはコマンドが命！……かどうかは知らないが、各コマンドを理解し、駆使するのが正しいSLGのありかた。このゲームにはどんなコマンドがあるのか、その効果はどうなのかをバッチリと説明していこう。大き



自城を豊かにするためのコマンド群が内政だ。城の「力」はここで作る。



地味だがもっとも確実な「内政」。





他の城とのかけひきを行うコマンド群。いずれも合戦に密接にかかわってくるのだ。

開発　産業、開墾、土木の3つがある。民心、産業値、農業値をアップさせることができる。城の財力につながってくるのだ。

施し　民、武将、兵、忍者に対して金を与えるコマンド。働きが良くなり、仕事の成功率がアップするだろう。裏切りも防げる。

取引　米売り、米買い、借金とその返済を行う。米の相場は動いているので、安く買って高く売ることで大儲けできるのだ。

情報　その城の武将一覧、合戦時に登場する地形、他の城との同盟度を見ることができる。コマンドというより確認だね。

偵察　支配城が敵城に忍者を送り、地形や武将一覧を偵察させる。敵城の場合、金を多くもたせると成功率があがる。失敗も多い。

配備　武将の移動、任免、委任を行うコマンド。ひとつの城に強い武将を集めたり、といったことはこのコマンドで行うのだ。

同盟　「条約」は他城と友好条約を結ぶこと。これに失敗すると逆に同盟度が下がってしまう。「婚姻」は姫がいないときはできない。

計略　敵城に忍者を送り、一揆、内紛が起こるよう仕掛けるコマンド。敵城の力を弱めようという作戦だ。謀殺は敵を暗殺してしまうもの。

内応　敵城の城主か、武将に対して行うコマンド。金を送り、胆力を下げたりする。しかし金が少なかったりすると失敗する。

武将が減っては戦はできぬ…!!

さて、実際にゲームの流れを見ていこう。とりあえずとなりの城に攻め込みたいと思ったら、まずは偵察コマンドで敵城の力を見る。つぎに自城の武将や兵力を徴兵、練兵、配備などのコマンドで充実させるが、いっきにできることではないし金もなくなる。開発などの城造りもしっかりやって、4月の税収月まではガマンだ。ただし武将をたくさん移動させると、すかさずその城は攻められてしまうぞ。タイミングとバランスが大事。




▲武将の移動。でも後を守れるだけの武将を残すように。





▲敵城の偵察は、ケチケチせずに金をたっぷりと。




殿、いかほど施されますか？ 金 020

内政はアメとムチだ!!

	為政	軍略	胆力	兵力
長尾 政景	77	82	83	3200
北条 高広	76	71	84	2100
吉江 景資	40	59	38	1700
安田 景元	52	65	51	1200

移動兵数 2300 人

▲徴兵した兵士はこうして振り分ける。バランスよく配備して、強い城を造ろう。しかし民心は下がるよ。

いざ出陣!!

下準備が整ったら、お待ちかねの合戦だ。合戦はタイミングと場所が大切。合戦に失敗は許されない、と思っていい。また軍師の意見もしっかり聞いて、決断は慎重に行うべし。

▲3人の軍師のうち、1人を選んで意見が聞ける。ふーむ、いけそうだな。

ろう城



こちらの方が兵力が勝ると判断された場合、城に引きこもられることもある。このときはろう城モードとなり、攻撃、偵察、退却などコマンドも変わる。城を落とせるかどうか、とってもハラハラしちゃうんだな。

▲敵の兵糧切れを待つ「兵糧攻め」も攻撃のうちだ。

く分けて、内政、外交、軍事の3種類のコマンド群があり、それぞれが細かく指定可能。内政で城を立派にし、外交で下準備をしてから軍事で合戦に入る、というのが大きな流れになっている。



軍事

兵の調達、訓練、そして敵城との合戦にいたる重要なコマンド。これがなければ領土を広げることができないが、慎重に行うべき。




	為政	軍略	胆力	兵力
長尾 政景	77	82	83	3200
北条 高広	76	71	84	1600
吉江 景資	40	59	38	1000

殿、1800人徴兵いたしました どの武将に振り分けられますか？

徴兵 民衆から兵士を集めるコマンド。金をどれぐらい与えるかによって兵士の数が決まる。民心が下がるのでほどほどに。

練兵 ひとりの武将の手持ちの兵士を鍛えるコマンド。金を使うことなく兵の戦闘力がアップするので有効に使いたい。

武装 武将の「武装度」を上げるコマンド。戦闘のとき有利になるが、それなりの金が必要だ。すべての武将に行うのは大変。

合戦 敵城に攻め込むコマンド。出陣する武将を決め、持っていく金と米を決め、戦評定を軍師に聞いて出陣だ。下準備が大事だぞ。

城普請 城塞値（ようするに城のカタサ）をアップするコマンド。攻め込まれて籠城した場合、城がカタいとたのもしい。

編制 武将の持っている兵士の数を調節するコマンド。兵士の多い武将の兵を、兵士の少ない武将に分けたりできる。

勝利!!



▼ついに勝利！武将は召し使えるか、首を斬っちゃう。あわれなり。

©INTEC INC. 1991

SPLASH LAKE
オストリッチ大冒険
スプラッシュレイク

NECアベニュー／6月28日発売／5800円





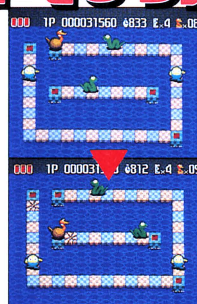
頭がパニくるコメディACT!!

キャラの動きがすっごくカワイイこのゲーム。パズルっぽい頭の使い方と指先ピキピキのアクション性がマッチしてて、はまるんだよね。先月号のルールに引き続き、今月は敵キャラの対処法を考えてみるぞっ!!

前半戦の嫌〜な敵キャラたち

スネーク

こちらを見つけると、ドトウのスピードで迫ってくる。角を曲がると見失って、スピードダウンする。また同じライン上でも、背後だと気づかれないぞ。

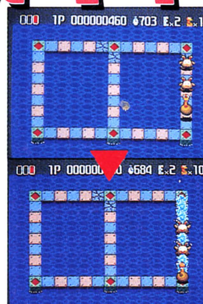


◀すごいスピード。逃げ場がないと、アッという間にやられる。

◀背後からこっそりしのびより、ブロックをくずしてやれ。

ラビオ

ピョンピョンと1ブロックとばしで近づいてくる。が、動きはゆるやか。追いつかれることはないから安心だ。迫ってくるので、罠に誘いこもう。

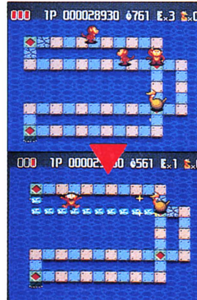


◀相手のスピードに合わせて、落としやすい場所に誘導しよう。

◀こういうザコは、なるべくまとめて落とそう。これで高得点だ。

さる

さるを相手にする時は、慌てちゃダメ。基本的には、ゆっくりと迫ってくるのだが、分岐点までくると立ち止まって、しばらく動かなくなってしまう。フェイントにひっかかってブロックをつっつくと、せっかくの罠がパー。

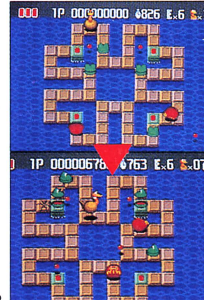


◀分岐点で、頭をかいている奴に注目。これがフェイントだ。

◀そんなわけでまとめて落とすのは難しいがザコには違いない。

カエル

カエルも動き自体は遅い。だが、ズルイことに飛び道具を使うので注意。一定周期で口から弾を吐くのだ。カエルが止まったら弾を吐く前兆。相手をよく見てプレイだ。



◀弾に当たると体力が1ダウン。3ダメージで1ミスになるぞ。

◀弾はまっすぐ飛ぶ。縦横のライン上に並ばなければ大丈夫。

知ってると便利な技だよよ〜〜〜〜ん！

タイムアップ

普通、この手のゲームではタイムアップとなると1ミスだよね。ところが、このゲームでは支柱以外のブロックがすべて落ちるだけなんだ。時間切れになったら、支柱に逃げろ。

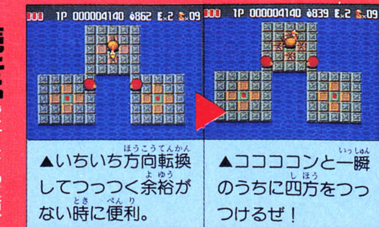


▲敵を残したまま時間切れ。普通のブロック上にいると危い。

▲支柱にいれば安全。あわれ敵は湖に沈んでいく。クリアだ！

連続つっつき

2方向以上のブロックを素早くつっつきたい時に便利な技がこれ。といっても、Ⅱボタンを押したまま方向キーをくるりと押すだけだけど…。普通につっつくより、3倍は早い。



▲いちいち方向転換してつっつく余裕がない時に便利。

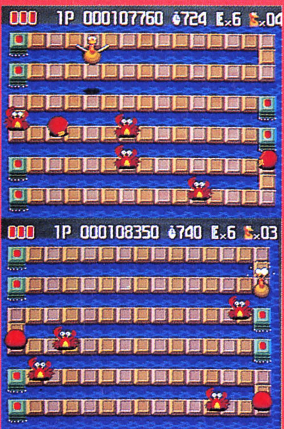
▲コココココンと一瞬のうちに四方をつっつけるぜ！

©1991 NEC Avenue, LTD.

おちいりやすいチョンボはコレッ!!

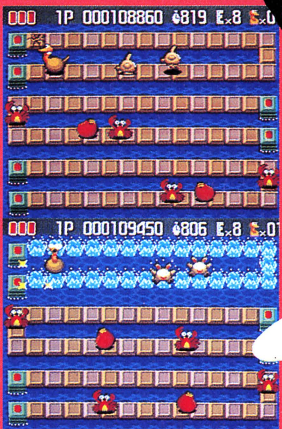
入水自殺

Iボタンで、マイキャラがジャンプ。1ブロック分飛び越えることができるのは、先月号でも紹介したとおり。ただし1ブロック先が湖だと、落っこちてしまう。横に飛びたい時は、特に要注意。一度きちんと方向転換しないと、思ってる方向には飛べないぞ。



無理心中

ある時はミスで、またある時はカン違いで、敵もろとも湖に落っこちることはわりとありがち。ちゃんと、自分のいるブロックが、どの支柱とつながっているかを、いつも頭に入れとこう。敵に追われてパニックすると、つい見失いがち。冷静に、冷静に…。

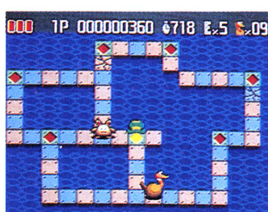




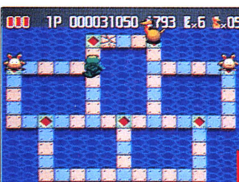
の傾向と対策を考察する!!

かっぱ

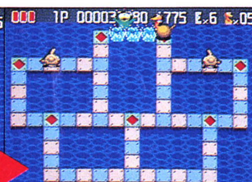
かっぱは、3度湖に落とさないと、沈んでくれない。しつこい奴だ。でも、多少スピードはあるが、行動パターンはザコと大差ない。落としたら、復活する前に他の敵を減らせ。



◀落としたと思ったら…。ザバッと湖から再登場するかっぱ。3度落とせばOK。



▲しつこい以外は、けっこう普通の奴。追ってくるので、罠をしかけて誘導だ。



▲近づいてきたらコン。これを繰り返そう。ただし、この面はザコが多い。油断は禁物。

いも虫

やたらと長いイモ虫は、6キャラ分ある。だから、6ブロック以上ある場所じゃないと落とせないのだ。ただ、動きはかなり遅め。まず、オジャマなザコを片づけてから、ゆっくりと罠に誘ってやろう。



◀体の一か所でも残っていると、落ちたことにはならない。ヤな奴。



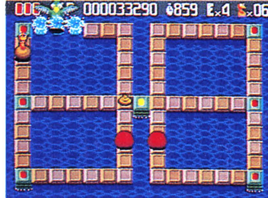
▲ゆーくり、ゆーくりと後をついてくるイモ虫。ザコさえいなきゃ、簡単に罠がはれる。

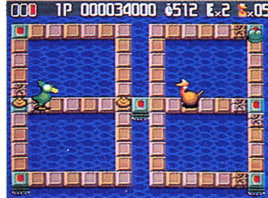


▲思いっきり引きつけて…。完全にブロックに乗った瞬間につっつけ！

とり

今月紹介するキャラの中では、一番手強い奴がとり。（名前は笑っちゃうほどシンプルなのにね）。こいつを沈めるには4回落とさなきゃなんない。羽ばたいて逃げちゃうんだ。追ってくるスピードもかなり速い。その上、支柱の上にフンまでする。フンに触れると1ダメージなんだ。







▲とりにも、罠をしかけて、待ちぶせするのが一番だ。ただし、速いので気をつけろ。



▲ちょっと早めのタイミングでつっつけ。これを4回繰り返せば、力尽きて落ちるぞ。



トリッキー TRICKY





IGS／6月28日発売予定／6700円

けってぶつけて消しちゃおう!!

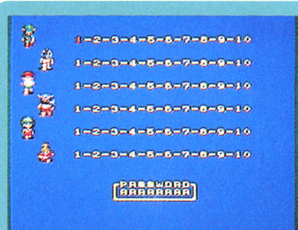
ひさびさに登場の、完全思考型パズルゲームなのだ。とはいえ、カンタンなルールと、かわいいビジュアルもついている親切設計なので誰でも楽しく遊べるよ。パズル好きな人は、要チェックの1本だぞ！







これは、画面上に（偶数個）配置されたブロック（ステージによっていろいろなキャラになっている）を、同じ種類のもの同士をぶつけて消していくという、とてもカンタンなルールのパズルゲーム。画面上には、ブロックのほかにワンウェイパネル（この上を通ったブロックは矢印方向に進行方向を変える）やリバウンドウォール（ぶつかるとはね返ってくる）というものもあって、変化に富んだ解き方が楽しめるんだ。



▲自由に選べる6つのシナリオが用意されているんだ。

かわいいオープニングアニメーションつき

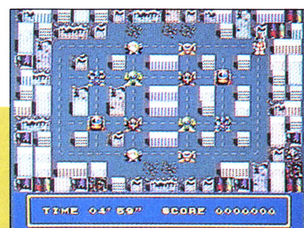
▲各シナリオは、ゲームが始まるまえに、オープニングアニメが流れるんだ。また、シナリオを最後までクリアすると、エンディングアニメも見られるよ。

6つのシナリオが楽しめるよ!

6話オムニバス形式のシナリオは、どこから始めてもOK。また、フリーコンティニューなので、遊びたいだけじっくりとプレイできるんだ。ゲームをやめるときは、パスワードをメモしておけば、クリアしたところから再開できるよ。



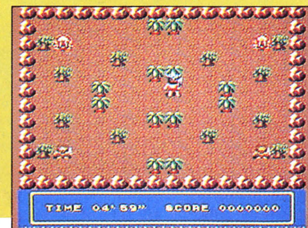
▲妖精のリムくんが、森のステージで活躍する、ファンタジー編。



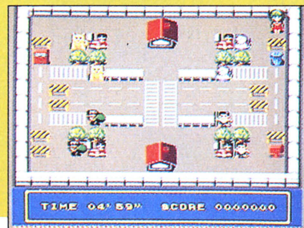
▲謎の正義の味方が、壊された街のステージで活躍する特撮ヒーロー編。



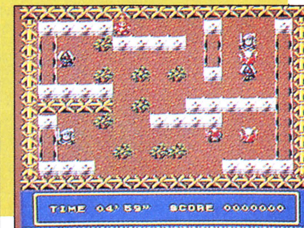
▲タロウくんが、教室のステージで活躍する、オカルト編。



▲原始人が原始時代のステージで活躍する、原始人編。



▲まみちゃんが、町のステージで活躍する、学園ラブコメ編。



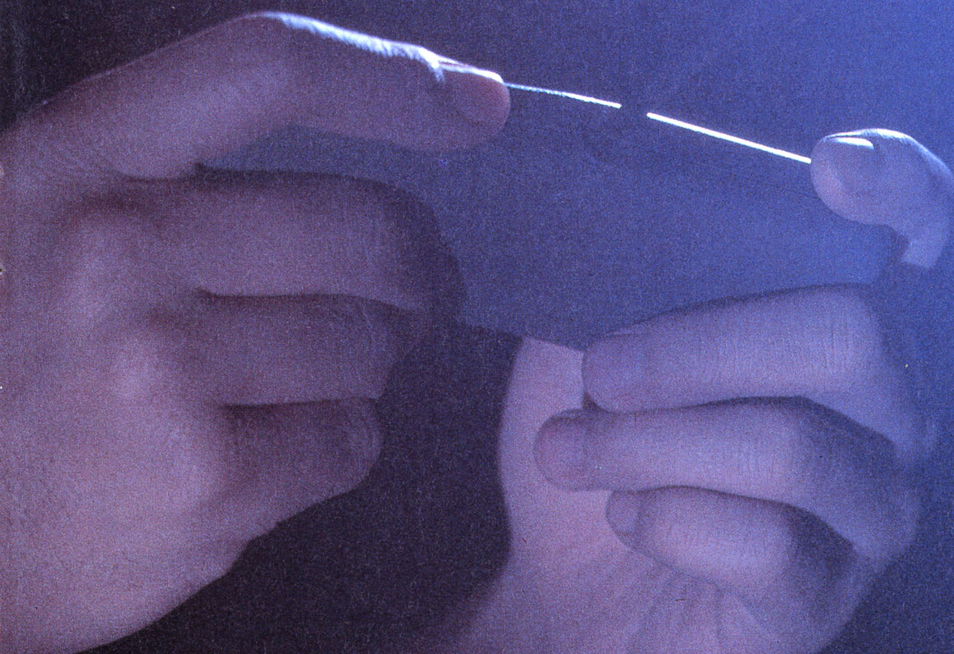
▲ナガノブくんが、城下町のステージで活躍する、戦国編。

 ©IGS CORP. 1991

PC Engine

フルオートで撃ちまくれ！

最強を手にした時、新たな戦いが始まる。



スロー・連射機能付コントローラーとして、話題を集めたブラスターシリーズ。好評のメガブラスターに続いて、いよいよPCエンジン用パッドが登場！二段階スローモーション&毎秒16発・二段階連射機能を搭載。さらにRUN or SELECTボタンとして使用できる第Ⅲボタンを増設した無敵のフル装備。まだ見ぬエンディングとの出会いはもう間近だ。

●

二段階スロー

スロースピードのLOとHＩの二段階のモードを用意。

●

二段階連射

LOとHＩの切替え連射が可能。LOモード8発／秒、HＩモード16発／秒。

●

第三ボタン

スイッチの切替えで、RUNまたはSELECTボタンとして使用。

6月28日発売予定

¥2,880(税別)

メガブラスター好評発売中



¥2,480円(税別)

BLASTER X(アタリ対応)も近日発売！

スロー・連射つき専用コントローラー

PCブラスター

BLASTER

販売　株式会社タケル
東京都台東区台東3−8−12　第8江波戸ビル3F
TEL (03) 3839−1013

※当社はブラザー工業㈱のソフトベンダー武尊とは異なる会社です。

聖竜伝説 モンビットニュース

ハドソン／8月30日発売 MONBIT ／6800円




いよいよ発売まであと3か月の『モンビット』。このゲームは、ハドソン初の本格ファンタジーRPGってことで、みんな期待してるんじゃないかな？
今月は、今までのRPGとはちょっと変わってる『モンビット』のバトルシーンを中心に紹介していくぞ。



◀オープニングタイトルも完成！



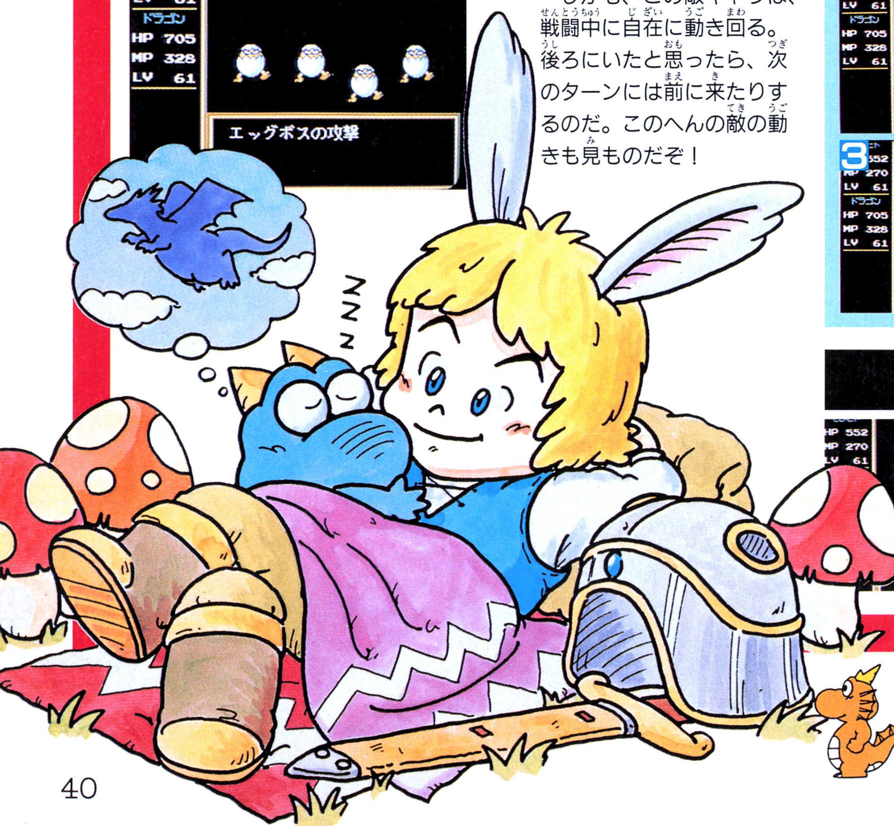
戦闘画面内で敵が動きまわる！驚異のバトルシステム

『モンビット』のバトルシーン、ちょっと見ると今までのRPGのようだけど、イラストのように敵キャラの並び方に前後の概念があるんだ。
つまり、遠い敵と近い敵がいて、敵の位置によって攻撃方法を変えたりしながら戦うってこと。





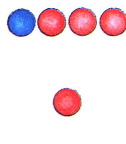
しかも、この敵キャラは、戦闘中に自在に動き回る。後ろにいたと思ったら、次のターンには前に来たりするのだ。このへんの敵の動きも見ものだぞ！



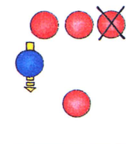
前後左右！自由自在に動くぞ！



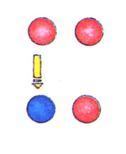
1 実際のバトルシーンで敵の動きを見てみよう。出現したのはハネハネ4匹とベロン1匹。ハネハネ1匹だけが前にいて、残りのキャラは後ろの方にいる。



2 と、思う間もなくベロンが前に！　前にいる敵は、直接剣などで攻撃できるけど、後ろの方にいる敵には届かない。何か別の攻撃方法を考えないと……。



3 前列の敵が2匹になった。敵の中には、前にくるだけじゃなく、ダメージを受けると後ろにさがるヤツも。武器と魔法をうまく組み合わせて戦うのだ。

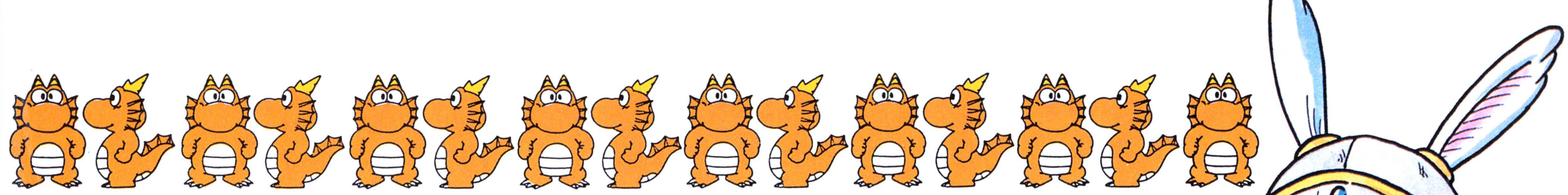


横にも動くぞ！



敵の動きは前後だけではない。なんと、横にも移動するのだ。あらかじめ敵の性格をつかんで、どんなふうに動くヤツなのかを知っておくのも大事かもしれないね。





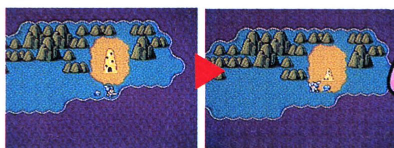
ゲームはノールの村からスタート!

先月号に載っていたモンビットのワールドマップは覚えてるかな? ゲームは、あのマップの左下、ノールの村からスタートするんだけど、今回はそのへんの触りの部分をちょっと紹介。プレイヤー(=モンビット族の少年)は、この村から一人でスタートするんだ。



村の近くには塔が…

ノールの村の近くには怪しげな塔がっっ! 写真のように変化するこの塔には何があるのか?



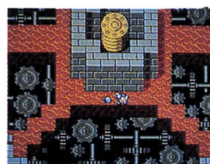
村の荒廃と復興

何者かに荒された村。でも、主人公がちゃんと行動すればこうやって復興するんだ。

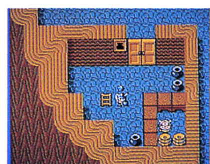


さらに、まだまだ冒険が続くのだっ!

『モンビット』は、なかなかの大型RPG。今月の付録のインタビューにもあったように、プレイ時間も天外魔境より長いくらいなんだ。どんな冒険が待っているか楽しみだね。


◀機械仕掛のようなとこはいったい?


◀大きな木があるけど…。


◀ここは、木の内部かな?

レコーディングも無事に終了したよ!



ゲームのアフレコも無事に終了。シープロの榎本さんや、エンディングを歌ってる井上麻美ちゃんの声もちゃんと収録されてる。ゲーム中どこにでてくるかな?

モンビット完成記念大募集!!

ゲームの完成を記念して、キミたちの作品を大募集。ハガキにコーナー名を書き住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、キミの得意なジャンルの方で応募してね。なお、最優秀賞の賞品は次号で発表するよ。締切7月29日消印有効。

1. 竜楽画廊 りゅうらくがろう

キミがイメージしたモンビットのカラーイラストを募集するコーナー。ハガキの裏にイラストを書いて送ってね。

◆審査員

シープロジェクト、秋本輝夫本誌編集長ほか(予定)

2. イメージコピーコンテスト

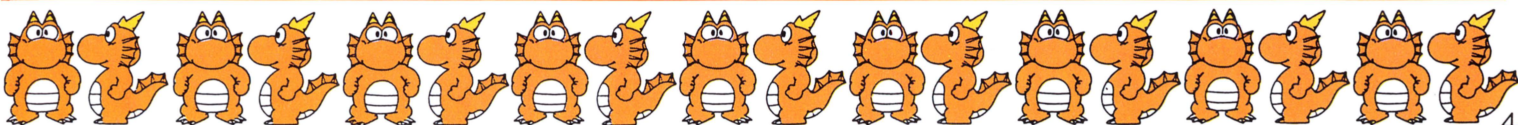
モンビットの世界を一言で表せるキャッチコピーを募集。「竜」または「ドラゴン」って言葉を必ず入れてね。

◆あて先

〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館
月刊PCエンジン・モンビット○○係



最優秀賞(2名)… ?(次号発表)
優秀賞(6名)……たまご型時計
佳作(200名)……オリジナルTシャツ



©1991 HUDSON SOFT, BGS(シープロジェクト)

CD-ROM² SYSTEM
PC Engine

石橋をたたいて落とせ



SPLASH LAKE

スプラッシュレイク

湖を舞台に繰り広げられる大冒険は全6ブロック60ステージ。2人同時プレイでは何とその数120ステージ。見事な連携プレイで高得点クリアを目指すか、互いの足を引っ張りあうかは君次第。ポップなオリジナルサウンドにのせて動き廻るコミカルなキャラクターと変化に富んだステージの数々が君の頭脳に挑戦！愉快痛快、果たして全ステージを制覇出来るか？

スリル満点

！

オストリッチの大冒険

NEC

ダチョウのオストリッチの行く手には、
カワイイ顔したニクラシイ敵が待ち受けている。
迫る敵を橋もろともに湖へ落とせ!
ユニークなシステムの
アクションパズルゲーム堂々完成!



ビッグ・スライム



カッパ



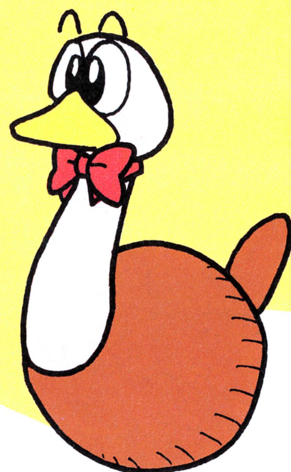
ブラック・オストリッチ



スネーク



ホッピング



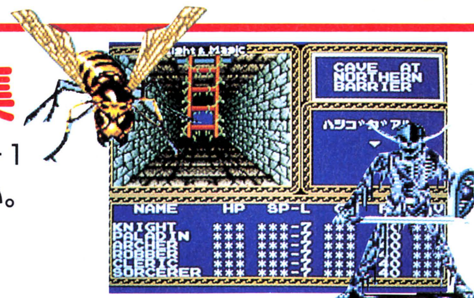





CD-ROM²用ソフト

6月28日発売! 5800円(税別)

驚異のユーザー参加企画
マイト&マジックモニター募集



今夏発売予定の“マイト&マジック”のモニターを募集!“スプラッシュレイク”5-1面の隠しアイテムが何かを同ソフトに付いているアンケート葉書に書いてお送り下さい。抽選で100名様に“マイト&マジック”のモニター用サンプルソフトを差し上げます。

■しめきり　平成3年7月5日(消印有効)■発表は発送をもってかえさせていただきます。

AVENUE PAD 3
アベニューパッド3

これが秘密兵器だ!



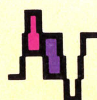
トリガーIIIとは……
- RUNボタン、SELECTボタンとして使用できる
- 連射と組み合わせると、スローモーションがかかる

アベニューパッド3を使えば、君はもうヒーローだ!随時切り換え可能のスローモーション機能で難所も楽々クリア。ハイスコアはもちろん、全面制覇も夢じゃない。感動と栄光を今、君の手に!!

好評発売中!
標準小売価格
2980円(税別)

※スローモーション機能は、一部ソフトには対応しておりません。

©NEC Avenue, Ltd 1991



NECアベニュー株式会社
ニューメディア事業部　〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル
お問い合わせ 03(3288)0330
●平日/午前10:00～午後7:00
テープサービス03(3288)0880

太閤記

たいこうき

CD-ROM²

戦国シミュレーション

今秋発売予定・価格未定

PCエンジン CD-ROMシステム

PC Engine

ROM ROM

百年の大乱

「その様は、人の仕業というより、
デウスが下したもうた罰であり、
裁きであるように思われた……」

（ルイス・フロイス「日本史」平凡社刊 十六章より）

アスク講談社
〒162 東京都新宿区下宮比町2-1

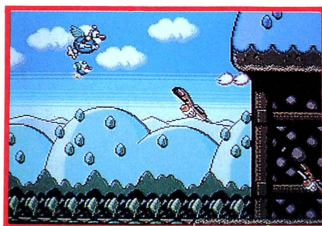
キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO

はなたーかだか!?

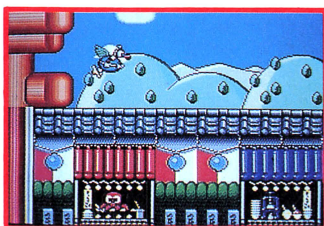
時をあやつる魔神『ジカンダ』を封じこめた洞くつの「封印」をはがしたから、さあ大変！　コン太の大好きなイナリちゃんが『ジカンダ』と手下に連れ去られてしまったぞ。どうするコン太！　ここは天狗さんにお願いするっきゃない。
「魔神ジカンダ」によって時がゆがめられた6つの町を元通りにしてください！」「魔神ジカンダとその手下ども倒して、イナリちゃんを救ってください！」「12個の封印のカケラを集め、平和をとり戻してください！」……こうして天狗と敵の壮絶な戦いがはじまるのであった。



- いままで見たこともないすごくユニークでコミカルなシューティングゲームです。
- アイテムの奇抜さ面白さも初めての経験だ。キミはこの動きを制することができるか？



美しいグラフィック。今日は、お祭りの日？



オプションの小天狗でパワーアップ！

8月9日発売予定

予価7,200円 価格には消費税は含まれておりません

株式会社タイトー
本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
タイトーソフト情報局
東京03(3239)4000　高松0878(33)6340
©TAITO CORP. 1991


PC Engine
THE 天狗Show!
土曜日は、天狗の日
12個の封印の
カケラを集めよ!
イナリちゃんを
救出せよ!

NAXAT INFORMATION MAGAZINE

ナグッ子くらぶ

特別号

もうすぐ精霊の夏がやってくるー！

精霊戦士スプリガン

CDロム
7月19日発売予定
6,500円（税抜）



"精霊甲兵"と呼ばれるアームドアーマーが主人公。精霊の支配する幻想的世界で、激烈な戦いをくり広げる、超パワーアップ型のシューティング。

独特の世界観をもったグラフィックにゴージャスなパワーアップ、そして絶妙のゲーム性。ノーマル・ハード・スーパーハード・アンビリーバブルという4段階の難易度設定も可能。

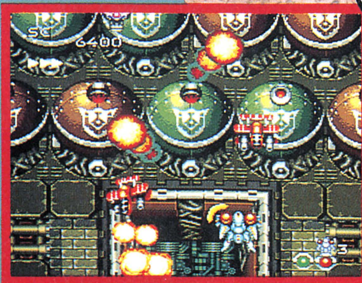
さらにゲーム大会にも使われる、スコア・アタック、タイム・アタックというチャレンジ・モード付きだ！

ブライズバラの野望を砕け！

GAME STORY

ブライズバラ帝国の王は、機械化による世界支配をめざして、次々に他国への侵略を開始する。だが、その野望を打ち砕くべく、精霊国家シースフェルが立ち上った。侵攻を続ける帝国の機械甲兵を阻止するため、シースフェルは自国の精霊甲兵部隊に出撃を命じた。その精霊甲兵部隊中にあり、最強を誇る伝説の戦士が"スプリガン"である。

スプリガンは最前線で帝国の巨大浮遊要塞との死闘を手はじめに各地を転戦。激しく応戦する帝国軍の各種部隊をしりぞけながら、ついにはブライズバラ帝国の城内へと突入していく──。



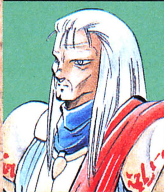
CHARACTER

ジェガ



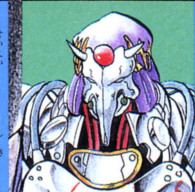
若き精霊甲兵乗り。スプリガンの操縦系を担当するパイロット。

隊長



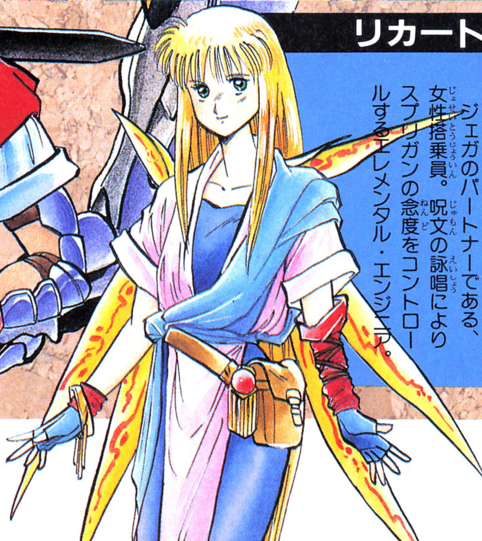
精鋭たちを指揮する、精霊甲兵部隊の老練なリーダー。

ブライズバラ王



機械化による全世界支配をたくらむ邪悪な独裁者。

リカート



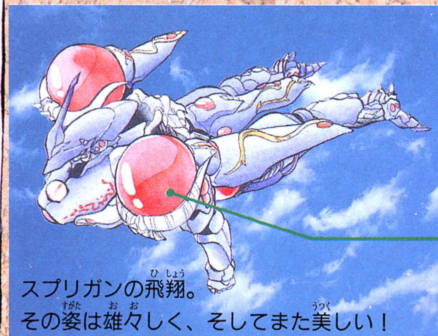
ジェガのパートナーである、女性搭乗員。呪文の詠唱によりスプリガンの念度をコントロールするエレメンタル・エンジニア。

©1991 naxat soft
©COMPILE

これが最強の精霊甲兵"スプリガン"だ!

「精霊甲兵」とは、物質文明と精神文明の輝ける結晶である!!

シースフェルおいて独自の進化をとげた半生体マシン、精霊甲兵は、機械甲兵に唯一対抗しうる兵器である。精霊力を動力とし、強大な破壊力を秘める精霊甲兵だが、反面、パイロットのエレメンタルの強弱により、性能を大きく左右される。総じて機械部品の多い精霊甲兵ほど搭乗者をえらばず、安定した性能をもつが攻撃力は低い。全身のほとんどに生体部品のつかわれた「スプリガン」が最強といわれるのは、それにみあう搭乗者をえたとき、無限ともいえる攻撃力を発揮するからなのだ!



スプリガンの飛翔。
その姿は雄々しく、そしてまた美しい!

スプリガン内部図解

パイロット・シート
機体の操縦、攻撃を担当するシート。ジェガがここにすわる。

クリスタルレドーム
物理的に外部探索をするためのレーダードームである。

ナビ・シート
航法、索敵、防御を担当するシート。リカートが座る。

エレメンタルセンサ
気配や、霊波動などを探索するための生体センサー。

エレメントクリスタル
すべての機能を制御する水晶球。霊的コンピューターともいわれているが正体は不明。その大きさは機体性能に比例する。

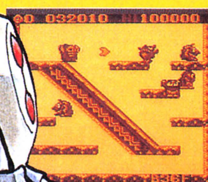
出撃せよ、精霊甲兵スプリガン

ゲームボーイソフト
スノーブラザースJr.

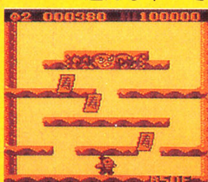
5月24日発売
3,800円(税込)



アーケードで人気のあったスノーブラザースのジュニアが大活躍。雪だまショットで敵をくるんで、敵たちをけちらす、ゆかいな面クリ型アクションゲーム。スノーランドで楽しく遊んじゃってね!



◀キャラクターたちもかわいいし、アクションもゆかいなのだ!



◀"すし"や"ご祝儀袋"などのアイテムも楽しい。いただきだ!

みんなあつまれ!
サマーカーニバル'91

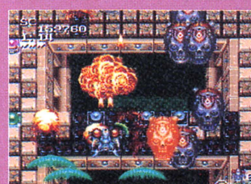
『精霊戦士』を使ったゲーム大会をやるぞ!

夏休みに全国7大都市(札幌、仙台、東京、名古屋、大阪、広島、福岡)で、ナグザット主催のサマーイベント、"サマーカーニバル'91"を行います。『精霊戦士スプリガン』を使ったゲーム大会をメインに楽しい催しがいっぱい。

このイベントの他に、各地の協力店でも『精霊戦士』ゲーム大会が行われます(現在、協力店も募集中!)。



◀チャレンジ・モードを使ったゲーム大会だぞ。



◀さぁ、キミも最強のファイターをめざそう!

みなさんのご意見やご希望をお寄せください。

naxat soft

株式会社 ナグザット
〒101 千代田区外神田6-5-12偕楽ビル4F
TEL 03 (3839) 0080

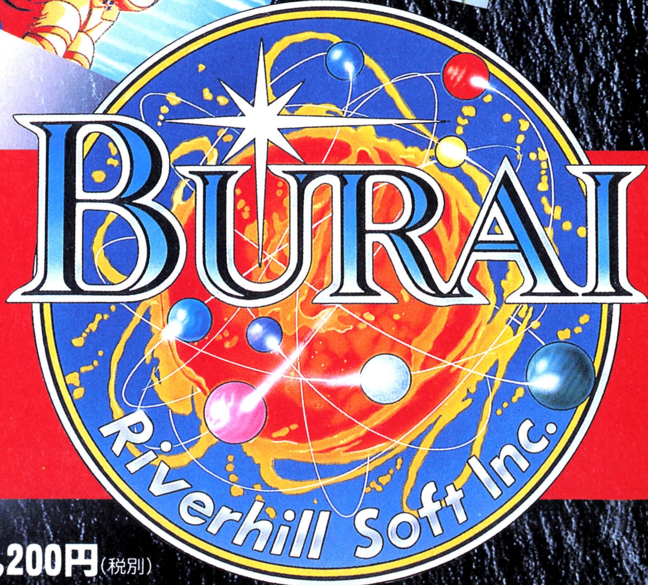
Professional
Color Reversal
35 mm Film
DX
EPP 36 • 100/21°
EPP 36 EXP

PC Engine
CD-ROM² SYSTEM
PC Engine

超美彩色画面

ブライを始めたその日から君はカラーで夢を見る。

8月9日(金)発売



アニメを見るよりおもしろい。

キプロスの地を手に入れんと野望を抱くビドー・クレラントは、 腹心の七獣将とともに闇の神ダールを蘇らせた。 しかし、キプロスには、闇の神ダールが蘇る時、それを討つため光の神リスクが降臨し、それをまもる八つの守護星が誕生するいういい伝えがあった。ビドーはこれを迎え討つため、闇の軍勢を結成とし万全の体制を整えた。

■●シナリオ/飯島　健男 ●キャラクターデザイン&原画/荒木　伸吾&姫野　美智 ●サウンドアレンジ/今給黎　博美
■声優紹介 ●ザン・ハヤテ/草尾　毅 ●幻　左京/塩沢　兼人 ●ゴンザ・プロット/郷里　大輔 ●マイマイ・プロット/渡辺　菜生子 ●リリアン・ランスロット/富沢　美智恵 ●ロマール・セバスチャン七世/矢田　耕司 ●クーク・ロー・タム/皆口　裕子 ●アレック・ヘストン/宮内　幸平 ●ナレーション/永井　一郎

ブライ「八玉の勇士伝説」

価格7,200円(税別)

(●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。092-771-0328 13:00〜17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間以外は トークインフォメーション よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします)



株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL 092-771-3217

PC-ENGINE PLUS

JULY.1991 NO.31

ついに発表されたCD・ROM²のバッファRAMの2M化。今月のプラスは、その経緯と今後を考える「スペシャル対談」編。CD・ROM²の世界に最もくわしい2人に、様々な質問をぶつけてみた。絶対、読むべし!!



■SPECIAL TALK
バッファRAM増強の経緯
そして今後を語る
日本電気HE・後藤富雄氏
&ハドソン・中本伸一氏

SPECIAL REPORT

今回の対談では、なぜ、2Mなのか？　なぜ今年なのか？　また3種類の新商品の登場の意味は？　など、CD・ROM²ユーザーなら誰もが気になる問題に、ハードとソフトの両面からアプローチしてみた。

質問に答えてくれたのは、当コーナーでおなじみの後藤氏（日本電気HE）と中本氏（ハドソン）のお2人。最もCD・ROM²に詳しい両氏の回答は、ユーザー必読と言えると思うよ！



現在のバッファRAM64Kバイトは当時の技術環境から総合的に決定

編集部：今日はCD・ROM²システムの2M化について、ハード・ソフト両面から、お二人にお話を伺っていこうと思います。まず「2M化」への経緯を改めてお聞きしたのですが、どういう考えからバッファRAMを増やす計画が生まれたのでしょうか？

後藤：現行のユーザーの方々の中には最初から2Mにしておけば良かったのに、とお考えの方もいるでしょうから、まず、CD・ROM²のバッファRAMが何故最初は64Kバイトだったかを説明させてください。

これはどんな分野の製品でもそうだと思いますが、何か新しい製品を出そうという時に、凄い機能のものをとにかく盛り込めばいい、というものではなく、それが商品である以上、求めやすい価格ってのがありますよね。その価格の範囲内でCD・ROM²がいかにあるべきかを考えると、バッファRAMは64Kというのが、せいいっぱいだったんですよ。

一部ユーザーの方から「高い」という声はありました。が、当時としては――今から約3年前くらいですが、RAMの価格や総合的な環境を考えると64Kであの値段が限界だったんです。その証拠に、パソコンの世界でもCD-ROMなんてほとんど出ていなかった。ゲームでは、まさに我々の独壇場。なにしろ世界初だったんですから。そして、現在、CD・ROM²は世界でも普及台数No.1のCD-ROMシステムにまで成長しました。この時、64Kではなく2Mにして、もっと高価格にしていたら、現在のように多くの方に楽しんでいただけたかどうか？　私たちは、やはり64Kで間違っていなかったと思っています。

中本：私もCD・ROM²に当初から関わってきた技術者として、64Kの選択は正解だったと確信してます。確かにプログラマーの立場から言えば、メモリーが多いに越したことはなかった。が、世界初の試みをするのには、どうしても割り切らなければならない部分が出てくる。それがバッファRAMの容量に当てはまったわけです。ただ、その64Kの世界の中でハドソンとしては、ソフトをとことん煮詰めて、どこに出しても恥ずかしくないようなものを作ってきたつもりです。今でも、その64Kのソフトは十分世の中に通用するという自信はあります。

編集部：お二人のお話はよくわかります。では、時期的な問題はどうですか？　ここ1年間のCD-ROMソフトの充実ぶりは、質もジャンルの拡がりも含めて、素晴らしいものがあると思います。その充実したソフトを生み出せるハードを、今年さらにグレードアップしようと決意されたのはどうして？

後藤：ひとことで言うと、〝ソフトの技術も、

ユーザーの方々のレベルも非常に高くなった”からなんですよ。

ハードが発売されて以来、いろいろなCD－ROMソフトが作られました。そして、その過程の中で質も急速に上がってきました。編集部のお話の通り、ここ１年私の目から見ても、CD－ROMらしい魅力的なソフトが非常に多くなった。そして、その魅力がどんどん発揮されてくるようになるに従って、ユーザーの方々のCD－ROMを見る目も非常に肥えてきて「よりおもしろいソフトを！」という要望が強くなってきた。また「そのユーザーの方の声に答えたい」といろんなソフトメーカーさんからのお話を耳にするようにもなりました。

そのような現状を見て、より魅力的なソフトを世の中に送り出すためには、ハードメーカーとしても制作しやすい環境を提供しなくては、と考えるようになったわけです。

ソフトの制作環境を向上させる — これはハードメーカーの重要な使命。


日本電気ＨＥ・後藤富雄氏

編集部：ソフトメーカー、そしてプログラマーの側からのご意見はどうでしょうか？

中本：さっきもお話ししたように、ハドソンとしては64Kでも、どこに出しても恥ずかしくないソフトを作ってきたつもりです。ただ“技術的限界が近づいてきた”というのも正直なところありますね。

これはCD－ROMにそれだけ期待が集まっているということであり、うれしいことなんですが、最近のユーザーのみなさんの要望は本当に大きくなってきています。特に「天外魔境II」はその代表で、みなさんの期待や要望、前作に対する反省などをいろいろ含めながら作っていくと、どうしても現状の64KのRAMでは限界ができてしまうんですよね。

で、そういう時期に「NECさんがバッファRAMを２Mにしてくれる」と。単純に作る側から言うと“これで技術面でほとんど限界だったことを一歩越えることができるな”と。

非常にうれしい事件ですよ。

編集部：以前、後藤さんが本誌のコラムで「ハードウェアとソフトウェアの成熟」について触れてらっしゃって、そこで「２M化のタイミングは今年がベスト」とお書きになってた。

中本さんも、同じお考えですか？

中本：はい。今年がベストだと思います。ユーザーのみなさんも、今までのソフトを思い返していただければ、ある程度わかってくれると思うのですが、最初のソフト「No・Ri・Ko」とか「ファイティングストリート」と較べると、今我々が出しているソフトはずいぶん進歩していますよね。これは、いろいろソフトを作ってきた中で、我々がCD－ROMというメディアを理解し、感覚的にも技術的にもCD－ROMを自分のものにしたからなんです。

「やっとエンジンがかかってきたな」と感じ、ソフト屋として「こうすればおもしろくなる、こうしたらもっとおもしろいソフトが作れる」とわかってきた。今なら、自信をもって２Mのソフトを提供することもできると思いますし、今まで以上にソフトウェアの制作技術は爆発的な加速をすると思います。

編集部：一部には「せっかくソフトが充実してきたのだから、現行のハードでも少しユーザーを増やした方がいいのではないか？」という声もありますが……。

後藤：これが、もし“現行のハードが使えなくなる”というようなバージョンアップであれば、その批判は正しいと思います。が、今回のRAMの増強に関しては、新システムカードで現行ハードをサポートしています。

決して、現行のユーザーの方々を切り捨てているわけではないんです。

中本：後藤さんのおっしゃる通りです。まったく切り替えるのではなくて、技術面で可能性を拡げる方向に向かっているわけですから。

やはり、今、CD－ROMのソフトウェアにとって、２Mというのは上がっていかなくてはいけないステップだと思います。

なぜ、バッファRAMの増強値を２Mビットに決定したのか？

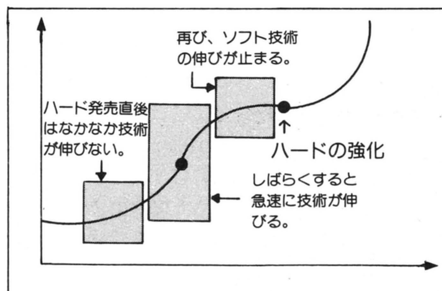
編集部：そうすると、この２Mという数字ですが、なぜ２Mなのか？　そのへんの経緯はどうでしょう？

後藤：基本的には、ふたつの大きな考え方から出てきたものです。そのまず１つ目は、ソフトウェアの作りやすさ。私どもハードメーカーとしては、以前からお話ししているように、ソフトメーカーの現場の方々にいろいろお話を聞きまして……。この経緯は中本さんの方から話していただいた方がいいですね(笑)。

中本：それでは私の方から(笑)。２Mを一言で言えば“必要かつ十分なRAM容量”ということになります。

原則的には、メモリーは多ければ多いほどいい。でも、だからと言って無限に増やしていく

ソフトウェアとハードウェアの関係



▲ソフトウェアとハードウェアの一般的な関係を示したもの。縦がソフトの質。横はハード発売後からの時間経過。

ソフトウェアのおもしろさは、基本的にはアイディアとソフトの制作技術で決定される。

アイディアは別として、制作技術を支えているのは主に「技術のノウハウの蓄積」。

この技術のノウハウは、ハードウェアの発売当初は技術者がまだ不慣れなため、なかなか向上せず、しばらくしてハードに慣れてくると、急速な発達を遂げる（現在のCD・ROM²がこの時期に当たる）。が、その後、またしばらくすると、技術がハードの性能に限りなく近づき、技術者の努力の割になかなかソフトウェアが進歩しないという状況が生まれてしまう。

PC SPECIAL TALK

と、どんどんコストが高くなる。そこで、どのくらいあれば大丈夫かと考えると、だいたい2Mビットあればゲームとしての一通りのシステムが持てる。今までのCD－ROMを作ってきた経験から、2Mあれば機能的には問題ない、と我々は判断しています。

後藤：判断材料として、今話していただいたよな技術的な面でのことがまずひとつ。あともうひとつは、“今のユーザーの方々の立場を考える”という点です。

基本的に私達は新しい商品を出す時に「昔お買い上げになったユーザーさんも何かオプションを買い足せば、その新しい機能を付け加えることができますよ」というコンセプトでずっとやってきてるんです。それは「コア構想」の考え方にも表れていますよね。で、そう考えた場合、あとで追加するバッファRAM ─ つまり新システムカードのことですが、その価格を現在のユーザーの方々に納得してもらえるようなものにしなくてはならないわけです。

この現実的なコストとのかねあいと、機能性を考えると2Mしかないんですよ。

編集部：今ちょっとお話に出ましたが、その新しいシステムカードの価格はどのくらいになるんでしょうか？　まだ発表にはなってませんが、答えられる範囲で教えていただけませんか。

後藤：現時点で言えるのは、現行のユーザーの方々がそれほど苦にならずにお買い上げできるような価格帯、というところまでです。価格については、ユーザーの方々にとって非常に関心のあることだとわかってはいるのですが、数字はもう少し待ってください。できるだけ、安くしたいと思っていますし、努力している最中ですから。

バッファRAMが2Mになると CD－ROMはどう変わるのか？

編集部：ここまでで、バッファRAM増強の経緯はだいたい伺ったことになりますね。そこで次に、RAMが2Mになることのメリットに話を移させて下さい。これは主にソフトサイドの話題になると思うのですが、いかがでしょうか、中本さん。

中本：具体的にはCDへのアクセスの回数が減るとか、いろいろありますね。ただ最も本質的なポイントは、Huカードでできることがすべてでできるようになる、ということでしょう。2Mという容量は、言い換えると1本のHuカードのゲームに相当するものですからね。

今まではHuカードとCD－ROMの間には垣根がいろいろとありました。CD－ROMは容量は非常に大きいけど遅いからこうしなくてはいけない、Huカードはあんまり容量がないからデータを削らなくてはいけない、という具合にね。その垣根がCD・ROM²のバッファを2Mにすることで取り払われた。今までは全く違っていた2つの世界が統一されたなという考え方をボクはとっています。

これからはもうカードとCDの区別はないんです。これからは、内容によって、カードとCDを使い分けながら、よりおもしろいソフトを作ることが可能になってくるはずです。

編集部：現行の64Kから2Mになったことで、CD－ROM自体の作り易さは、具体的にどう変化します？　例えば数字を較べると、64Kと2Mでは4倍ですよね。感覚として作り易さは何倍になったと思います？

中本：少なくとも10倍以上は楽ですね。でも、「楽だ！楽だ！」って言ってるのは間違いだと思うんですよ。本当にいいものを作ろうとすると、やっぱり大変(笑)。　2Mになったところで苦労は変わらないと思います。

後藤：やっぱり変わりませんか(笑)

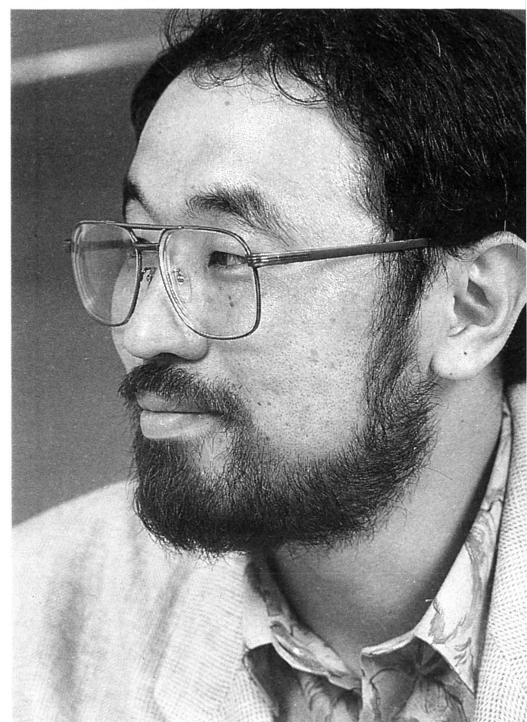
編集部：まあ、そうですよね(笑)　では、10倍楽というのはどの部分で？

中本：もっとも楽になるのは、プログラムの圧縮ですね。無理やり圧縮する手間っていうのはホント大変なんです。現状のCD－ROM作りの苦労は、ソフトのアイディアを考えるのが半分。それを64Kに収めるのが半分。それくらい大変だと思ってもらっていい。

編集部：では、その圧縮の苦労が減る分、アイディアに力を注げるようになると。

中本：そうですね。その結果、一生懸命アイディアを出して、トータルするとやっぱり大変。

ハドソン・中本伸一氏



今なら自信を持って2Mのソフトを提供できる。技術も爆発的に加速する。

価格、発売時期の発表はいつになるのか？



現行ユーザーならずとも、価格と発売時期は、非常に気になる問題。

ただ、後藤氏の発言にあるように、価格などは、非常に微妙な要因を含んでいるため、すぐにはなかなか決定できないもののようだ（メガ・ドライブなどの他機種の動向もおそらく要因のひとつになることだろう）。

現在のゲーム機の環境を考えると、RAMの原価の問題、流通の問題など、現時点で解決しなくてはならないことがいくつか残されており、価格の発表は、システムが発売される1～2か月前ぐらいになると思われる。

価格自体の予想は、いたずらにユーザーのみんなを混乱させることにもなりかねないので、ここでは、あえて避けておく。

どれだけ低価格で発売されるか、ハードメーカーである日本電気HEのサポートに期待して待っていよう！

で、2Mになっても苦労は変わらない(笑)。
ただ、同じ苦労をするんだったら、アイディアに力を入れた方が絶対におもしろくなりますよ。2Mになることで、トータルの苦労を10とすると、アイディアに8～9くらい割けるようになります。

後藤：よりおもしろい方向に、魅力ある方向に努力を費やせるということは素晴らしいことですよね。それは最終的には、質の高いソフトになってユーザーに還元されるわけですから。

編集部：作っている人もうれしいでしょうね。

中本：まあ余計なことに手間がかからなくなりますね。でも、かといって手抜きをしちゃいけない！　ここがはきちがえちゃいけないところ。

とにかく、メモリーっていうのは、あればあるほどいいものには違いないんです。お金と一緒(笑)。でもね、そのお金に溺れちゃいけないんです！　つまり何のためにそのメモリーを使うかということです。

ハドソンの社内では「今度の2Mも無駄に使っちゃいけない」と言っている。現在64Kのバッファ RAMでボクらはソフトを提供してます。このノウハウをいっさい手抜きしないで2Mに拡げるんです。これが大事なとこなんです。容量が増えたからといって、ダラダラと高速アクセスだけのために使うとか、単純に音楽だけのために使うとかいうことではなくて、それをシナリオの方に使うというソフト制作態度の考え方が大事なんです。

で、そう考えていくと、ハドソンもそうですし他のサードパーティの方たちも、64Kでとことん鍛えてきてるわけです。そのノウハウを発揮すれば、2Mになった時のソフトの充実ぶりはおそらく凄いものになるでしょうね。

編集部：ここにきてメガ・ドライブやスーパーファミコンのCD－ROMが話題に上ってくるようになりましたが、他機種のCD－ROMについては、どういった予測をお持ちですか？

中本：ハードの性能についてはいろいろウワサが出てますけど、結論から言うと、ソフトが出てみないとわからない(笑)。

いや、これは冗談でもなんでもなく、やはりどんなソフトが出るかというのが、最も大切なことなんですから。

ただ、今までボクたちがやってきた経験から、つまりソフトウェアの側面からいうと、ノウハウの蓄積があるPCエンジンとまったくゼロから始める他機種との差は大きいと思います。

さきほど、どうして最初から2Mにしないで64Kだったのか、という話がありましたけど、現在のPCエンジンのCD－ROMのノウハウの蓄積を考えると、64Kでとことん鍛えてきたことが非常に大きな財産になっている、と言えるでしょうね。

2M対応ソフトの価格は現状に較べてどうなっていくのか？

編集部：ちょっと話の角度を変えて、2M対応ソフトが、現状のソフトより値段が高くなる可能性というのは大きいのでしょうか？

中本：それはないです。基本的には価格は同じだと思います。「天外魔境II」のような超大作は特別ですけど、通常のソフトラインナップのものは、今のものと変わらないのが、ある意味では「2M化の条件」だと思っています。

編集部：それは、2M化というのが、カードROMの高騰化に対抗する方策のひとつでもあるということですか？

中本：その通り。CD－ROMは原材料自体は安いんですから。商品の価格も、8MのカードROMよりは安くならなきゃいけない。

後藤：実にそうですよね。半導体がいくら進歩してきているとはいえ、メモリー2Mから4Mに、そして6Mから8Mへというように、ドンドン増やしていっては歯止めが効かなくなってしまう。その「容量の増加＝高価格化」をストップさせられるのは、CD－ROMしかないんですよ。なにしろ540Mバイトですから。

編集部：そういった価格面での問題を含めて考えていくと、2M化以降CD－ROMとカードROMのタイトル数の割合はどう変化していくと思いますか？　現在はCDとカードが半々ぐらいですけれども。

後藤：ハードメーカーの立場で言うと、これはひとえにソフトハウスさんが、今後どのようなソフトをお作りになるかにかかっていて、はっきりとはわからないんですが……。ただ、ゲームには2つの大きな方向性があるんではないかと。

1つはCD－ROMの大容量を活かしたソフトのジャンル。もうひとつはプログラム的には簡単だけど燃える！(笑)　というタイプ。例えば「テトリス」とか。あんまり容量を必要としてないけど、おもしろいソフトというのもある。そう考えていくと、たぶん両方共存するんじゃないかと思います。



中本：同意見ですね。共存すると思います。カードROMで必要十分なソフトってのがあると思いますし、その一方CD－ROMじゃなきゃいけないソフトもある。中間的なものもある。必要以上に容量を使うこともないですし、カードROMで手軽に、例えばGTなんかで遊べるものもあってもいいかもしれない。いい例でいうと「ボンバーマン」なんてCDにする必要ってのはないですよね。

後藤：アイディアでできるやつとね、すごいデータ量を投入しなきゃいけないという2通りあるんですね。

中本：さっきも言ったんですけれど、カードとCDの垣根が取り払われてくるでしょ。そうなると、カードとCDの割合は、ユーザーのみなさんがどういうソフトを選択するかにかかってくると思います。

ただ、我々作る方としても、意図的ではないにしろカードとCDの作り分けはしています。無理してカードで大容量のものをやって高くす



るよりも、大容量のものは自然とCDの方に行って、値段も安くて内容もよくなっていると思いますよ。シンプルなゲームは、手軽にHuカードでポンとできるし、それなりの値段で出てきてるとも思います。ちなみにハドソンとしてジャンル分けをして、カードに適したものはカードで、CDに適したものはCDで、と別々に分けて作っていくつもりです。

後藤：ハードメーカーとしても、CD−ROMだけではなく、コアグラを中心に、カードだけで遊べるようなハードや周辺機器を今後も提供していきたいですね。

新ハードウェアの発売はユーザーの拡大を狙ってのこと

編集部：今回の2M化を契機に3種類の新ハードが登場するとのことですが、ここで新商品発売の背景の説明を少しお願いできますか。

後藤：簡単に言うと、少しでもコストを安くして、多くの方に楽しんでいただきたい、ということです。例えば新しいROM²。商品の価格を下げる手段として、今までカードだった部分を中に入れてしまえば、それだけ安くなると。一体型のハードの場合は、本体とROM²を単体に収めたことでもコストダウンを図っているわけです。

編集部：なるほど。ただ、今お話に出たことについて言うと、2種の新ハードはシステムカード内蔵なので、CD−ROMとカードROMを組み合わせてプレイすることが可能なのでは？という声もありますが……。これは、現在のCD・ROM²では物理的にできなかったことですが、そのへんはどうなのでしょう？

後藤：システムカードの内蔵は、あくまでもコストダウンを図ってのことです。システムカードの基本性能は、どちらもバージョン2.1のもの ー CD・Gへの対応機能がついているものと同じです。現行のユーザーの方を保護する意味でも、異なったプレイ方法ができるような仕様にはなっていません。

編集部：今の質問と同じようなもので、2種類の新商品はCD−ROMの使用時に、カードROMの挿し込み口が開いているので、今のCD・ROM²よりも拡張性が高いのでは？　という疑問もあるのですが。

後藤：いえ、カードROMの挿し込み口は、今おっしゃられた言葉通り、カードを挿し込むためのものですから(笑)　そういう心配をなさる現行のユーザーの方もいらっしゃるでしょうけど、そんなことはありませんので、ご心配なく。何度も繰り返すようになりますが、私達の基本的な考え方は、「現行のユーザーの方をサポートしつつ、より良い方向へ向かっていくこと」なのですから。

私達は、今回バッファRAMが2Mになったことで、CD・ROM²は、より一層素晴らしいハードウェアになったと確信しています。その素晴らしいハードウェアを少しでも多くの方に楽しんでいただきたい。だから、今までの商品とは別に、コストダウンした新ハードも用意しました、と。

ユーザー層の拡大はハードメーカーの重要な役割のひとつでもあります。ユーザーの方が増えれば、ソフトハウスさんにとってもソフトを作りやすくなりますからね。そういうソフト環境の整備は、今後も積極的に取り組んでいきたいと思います。そういった意味も含めて、2M後のCD・ROM²の世界には大いに期待していただきたいですね。

中本：そうですね。ソフトウェアを作っている人間の立場から見ても、2M後CD・ROM²の世界は、真の意味でのCD−ROMの可能性が発揮される環境だと思います。みなさん、これからもCD−ROMを応援して下さい。

編集部：編集部としても、今後のCD−ROMの可能性には非常に期待しています。後藤さんも中本さんも、ハードとソフトそれぞれのお立場から頑張ってください。

今日は、お忙しいところ、どうもありがとうございました。

MESSAGES
ユーザーのみなさんへのメッセージ

●

編集部としては、今回のバッファRAMの増強は、CD-ROMの可能性を拡げる上で、非常に大きな意味を持つ、と考えている。また、それだけに、ユーザーのみんなにその経緯を納得いくよう、できるだけくわしく紹介していきたいとも思った。今回の対談は、その意味で行ったものである（満足してもらえただろうか？）

さて、最後にお二人から、読者のみんなへのメッセージをお届けしておく。みんなも2Mの意味をそれぞれ考えてみてほしい。

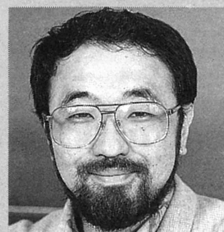
最小限の変更で最大の効果を



日本電気HE
後藤富雄氏

CD-ROMの可能性をより拡大するにはどうすればいいか？とハードーメーカーとして考えた結果が、今回のバッファRAMの増強です。バッファRAMの増強は現行のユーザーのみなさんをサポートでき、なおかつ非常に効果的なバージョンアップであると、私達は考えています。CD-ROMの本当のパワーが発揮されるのはこれからです。引き続き応援して下さい。

2M後のソフトに期待して！



ハドソン
中本伸一氏

今回のバッファRAM増強では、現行のユーザーのみなさんに新システムカードを買ってもらわなくてはなりません。が、その点を除くと、技術的には本当にいいことばかりです。2M後のCD-ROMは本当に凄くなります。ハドソンは、新システムカードを買って良かった、と思ってもらえるソフトを絶対に作ります！　今後のラインナップに期待していて下さい!!

★ハードに関する質問、疑問、意見を送ってください。

（あて先）〒101-01　東京都千代田区一ツ橋2の3の1　小学館
月刊PCエンジン　PCダイアリー⑦係　★採用者には記念品贈呈。

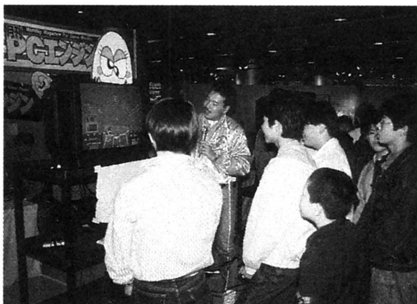
PC MEDIA PRESS

月Pのイベントはパワフルに盛り上がったぞ!!

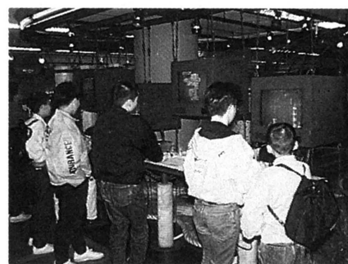
G.W.の"C&Cプラザ コロコロ+月P PCエンジンまつり"をリポート

いやー、まいった、まいった！関西のゲームファンはなかなか手強かったのだ。開場前から入口に並ぶ熱心な姿に心を打たれて?我々スタッフも「やったるで！」と気合い一発。

まずは「対戦型ボンバーマン大会」で軽ーく盛り上がってもらおう…のハズがイキナリもう真剣勝負！二人で一つのパッドを操るのだが、みんなうまくてなかなか勝負がつかないのだ。ステージでのクイズ大会や、ブースでの輪投げ大会は、GTがもらえるとあってもう大人気！その他にも、青木コブ太先生のサイン会は整理券があっという間になくなるし、本誌ゲーマーに挑戦する「ワースタ'91」では、思わずスタッフが本気になってしまったというほど。みんなで一緒にゲームするのが、やっぱり楽しいんだよね!!みんなのパワーに押されつつ大盛況のうちにイベントは終了。3日間で合計1万5千人余りもの入場者を記録した。来てくれたみんな、どうもありがとう!!



▲月Pのブースイベントは、たくさんのゲームファンでいつもにぎやか！多人数プレイで盛り上ったのだ!!


◀ショウルームでは、PCエンジンのコーナーで自由に遊べるよ。

それから、今回会場になった大阪のNECショウルーム C&Cプラザには、2FにPCエンジンのコーナーもあり、PC関係のイベントもよく催されているから、これからも遊びに行ってみてね。営業時間は午前10時～午後6時。6～7月の休館日は6／1、2、20、30、7／21。

東京おもちゃショーにCSGが出展

幕張メッセで行われる「'91東京おもちゃショー」に、CSGが出展するのだ。一般公開日は、6月9日（日）午前9時～午後5時までで、入場料は500円（消費税含む)。出展するソフトメーカーは、次に挙げる26社だ。〈CSGブース合同出展メーカー〉IGS、アイレム、アスキー、アスミック、東亜プラン、SMS、NECアベニュー、カルチャーブレーン、コトブキシステム、サン電子、タカラ、タケル、テクノスジャパン、テクモ、データイースト、東京書籍、ナムコ、日本コンピュータシステム、日本物産、パック・イン・ビデオ、ハドソン、バリエ、セタ、ビクター音楽産業、ヒューマン、やのまん。発売前のソフトが一堂に会するのだ！

'91コロコロサマーキャンプに君も参加してみない？

コロコロコミックが企画したサマーキャンプも今年で6回目。今年は白樺湖で行われる。このキャンプ、充実したプログラムで楽しい仲間が増えそうな予感！予定されているプログラムを紹介すると、コロコロおもしろウォークラリー、ハドソンのPCエンジン大会、スーパードッジ大会や霧ヶ峰高原へのバスハイク、マンガ教室にミニ四駆大会…と、他にもまだまだあるのだ！日程は8／8（木)～8／10(土)、場所は白樺湖プリンスホテル。定員は小学1年生～中学3年生までの200名で、参加費は3万円（新宿および名古屋駅集合料金)。くわしい申し込み方法や問い合せ先は、6／15発売のコロコロコミック7月号を見よう！

「コブラ」寺沢武一ワールドへの誘い

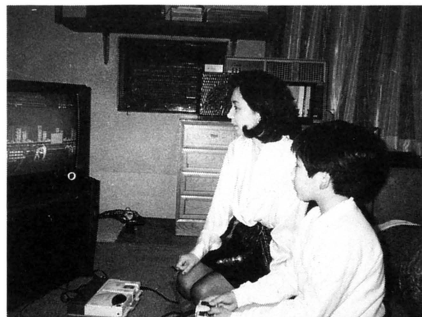
スペースアドベンチャー「コブラ」のLDセット発売を記念して、ゲストに寺沢武一氏を迎えて上映会が行われる。6月30日午前9時15分開演で、会場は新宿ピカデリー。これは招待状が必要で、希望者は往復はがき（1通につき1名招待）で申し込む。往信の表に、〒164 新宿区新宿1－26－6加藤ビル5階 (株)ヒーロー・コミュニケーションズ 寺沢武一ワールド月刊PCエンジン係、裏に「コブラ」寺沢武一ワールド入場希望と書き、君の名前・住所・電話番号・年齢・職業を明記。返信の表には招待状返送先の住所・宛名を、裏は白紙のままで、6月20日(当日消印有効)までに応募してね。なお、会場等が一部変更になる場合があるので、招待状で確認すること。問い合せは03（3354）7199まで。

「大竹まことのただいま！PCランド」6月のオンエア予定

6／4 一種独特なスポーツ「ラート」をスタジオで実演、紹介。
6／11 ブーメラン特集。その作り方から大会正式種目の実演まで。
6／18 究極のフライング・ディスク競技、アルティメットを特集。
6／25 話題のSFXスクールに体験入学、特殊メイクの技を学ぶ。
※毎週火曜日夕方6時からTV北海道・TV東京・TV愛知・TV大阪・TVせとうち・TXN九州で放映中。番組内容の変更あり。

〈プレゼント〉6／15～6／28まで銀座のシネパトスでロードショーの、ナムコの新作映画「エタニティ～永遠の愛」の招待券を先着10名にプレゼント！官製はがきに、住所・氏名・年齢を書いて、〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2－3－1 小学館月刊PCエンジン7月号「エタニティ」係まで応募してね。

「ヴァリスIII」がTVドラマに登場するのだ



6月11日(火)夜8：00～9：54にテレビ朝日系で放映される「火曜ミステリー劇場・スーパーママの華麗なる復讐(仮題)」に、「ヴァリスIII」の画面が使用される。山本陽子扮する秋子が、殺された夫のため復讐を開始するのだが、その演出にTVゲームが重要なカギを握るのだ。事件に関係する三人を三大魔王と称して、ゲームの中のボス敵を一匹ずつ倒すたびに犯人も一人一人殺されてゆく…というストーリー。ゲームファンは必見!!

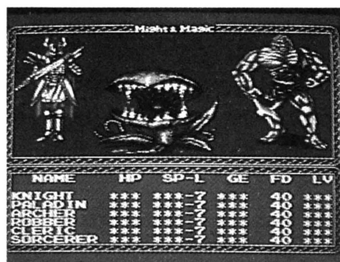
「サーカスライド」書店側の反応は？



書店のみの販売という、異色のスタートを切った(株)ユニポスト・オブ・ジャパンの、「サーカスライド」。売る側の意見はどうなのか、株式会社書泉ブックマートの星野さんに、お話を聞いてみた。「うちでは、レジの横に置いて販売していますが、やはりゲームソフトを本屋で買うというスタイルが定着するには時間が必要でしょう。新しい試みとして他のメーカーも賛同するなど、全体的に盛り上げる必要がありますね。」読者アンケートでも「近所にソフトを買える店がない」という声は多い。新しい販売ルートを開拓する必要性があるのでは？

「マイト&マジック」のモニター用サンプルソフトをプレゼント

プレゼント



NECアベニューより今夏発売予定のCD－ROMソフト「マイト&マジック」のモニター用サンプルソフトがもらえるぞ。

応募するには、6月28日発売のCD－ROMソフト「スプラッシュレイク」の5－1面の隠しアイテムを捜し出し、同ソフトに添えられたアンケートはがきに書いて送付する。最終締切は7月5日（当日消印有効）で、抽選で100名にプレゼントされる。このサンプルソフトは限定非売品だから、かなり貴重だよ。君も宝捜しのつもりで隠しアイテムをみつけろ！

第5回 全日本国民的美少女コンテスト



▲藤谷美紀や細川直美もこのコンテストから生まれたのだ。君の隣の美少女が明日のスターになるのかも？

健康で明るく魅力的な12才～18才までの女性を大募集中！君のまわりにそんなコいないかな？推薦した女の子がグランプリに選ばれると、推薦者にも賞金100万円が！（推薦状が必要）締切は7月10日。

詳しくは、03－3470－2731の事務局まで。

ビデオ「カブキマン」オリジナルバッジを10名に

プレゼント



割箸、下駄が飛びまくるニューヒーロー、「カブキマン」がビデオになって6月21日に発売！（14800円・税抜）。記念にバッジをプレゼントするぞ。官製ハガキに住所、氏名、年齢を書いて欄外の宛先まで。

CD & VIDEO 情報

ブルーアルマナック



TKCA－30298

同名メガドライブソフトの攻略のヒントが、サウンドの中に隠されている!?幻想的サウンドが印象的。徳間ジャパン 発売中 2500円

コナミゲームミュージックコレクション VOL.3



KICA－7502

サプライズアタック、パンクショット、エスケープキッズと、人気アーケード3作を全曲収録したCD。 キングレコード 発売中 2800円

イースドラマチックコンサート



KICA－1029

オーケストラあり、室内楽あり、ロックあり、と様々なスタイルで、イースの新しい世界が広がった。 キングレコード 発売中 3000円

初恋の通り雨

▶KIDS－38



ミス・リリアの杉本理恵ちゃんのファーストシングル。曲の雰囲気が理恵ちゃんに合ってて、いい感じ。 キングレコード 発売中 900円

イース第5巻「メサの章」

▶KIVA－88



イースのオリジナルビデオ第5巻が出た。廃墟と化した拝殿で、アドルを待ち受けるダルク＝ファクトの罠！キングレコード 発売中 カラー30分 4500円

※カブキマンバッジプレゼントの宛先…〒101－01 東京都千代田区一ッ橋2－3－1 小学館月刊PCエンジン7月号 カブキマンバッジプレゼント係

まんがドキュメント
激振！
清原和博
「自然に体が反応した。神様が打たせてくれたのかも…」開幕初打席ホームランを2年連続で記録した清原選手。三冠王へ猛ダッシュしたあの打席を再現！

特集 時代はコンピュータ
コンピュータが人類を滅ぼす!?
1 コンピュータ
2 スーパーファミコンの野望
3 コンピュータうらないは当たるか？
4 まんが/コンピュータ家の人々
▲親から子どもまで、コンピュータづけの一家がまきおこす珍騒動！

ゆくぞ 最先端!!

おまぬけニュースステーション
交番でトイレを借りようとしてつかまったどろぼう。もしや爆弾小包!? と早とちりな郵便局員さんなど思わずふき出すおもしろニュース。

小学五年生
7月号 定価430円（税込み）
6月6日ごろ発売
※タイトル・内容は変わることがあります。

ホビー天国
切手・乗車券 テレカ・コイン ぶったまげコレクションガイド
超高価、超珍品、知って得する収集テクなどで、きみの趣味をグレードアップする！

付録
オーディオ・ビジュアルPAL
CDラジカセやテレビのことがすべてわかる別冊付録！
日本列島早わかり地図館
ウンナンキャラクター大図鑑

勝負の瞬間…男たちは、輝く!!

アーノルド シュワルツェネッガー
ケビン・コスナー
アイルトン セナ
貴花田
曙

ターミネーター2 公開間近 A・シュワルツェネッガー
アカデミー賞映画で注目 ケビン・コスナー単独インタビュー
91F1ダントツ独走の王者セナがかかえる苦悩
貴花田VS曙 横綱どちらが先か

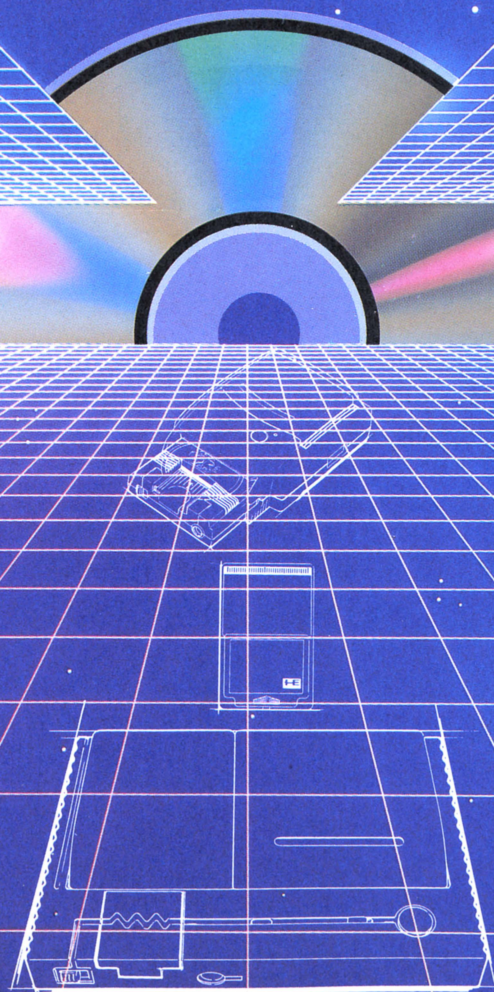
小学六年生
6月6日発売 定価430円 税込み
7月号

(REPORT 2)

Super ROM² World

スーパー　ロムロム　ワールド

バージョンアップするROM²(ロムロム)。
2M(メガ)化されると、どういうメリットがあるか？
また、2M(メガ)対応のソフトは？
メーカーのアンケートも交えて
今、2M(メガ)化の本質に迫る!!



SOFTWARE 2M対応ソフト

ハドソン

PCエンジンの中心的ソフトハウスハドソン。ここから登場するのは『天外魔境II』『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』『スターパロジャー』の3本が予定されている。

この中で、すでに制作発表済みのものは、天外魔境IIとスターパロジャー。前人気の高い天外魔境IIが2Mになったことによって、前作を越えた演出に期待が持たれる。

また、PCエンジンへの移植希望が高かった英雄伝説も2Mソフトとして登場するのだ。パソコンでも人気を誇ったこのゲーム、より高度なビジュアルシーンなどが搭載されるのは、まず間違いないだろう。

そして、ハドソンシューティングのパロディ版ともいえるスターパロジャー。どんなデキになるか楽しみだ。



◀現在制作真っ最中の天外II。2Mになったことによって、かなり高度な演出がなされるのではないだろうか？





▼移植希望が高かった英雄伝説もやっとPCエンジンに。アニメーションを多用したビジュアルが入るだろう。

※画面はパソコン版です。

天外魔境II
ドラゴンスレイヤー英雄伝説
スターパロジャー

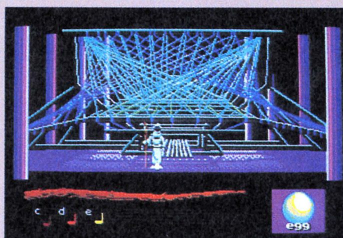
■現行ROM²との違い RAMが増加したことにより、1回のアクセスで読み込めるプログラムが増え、その結果、かなりのシーンでノーアクセスのものができると思います。また、ビジュアルシーンのアニメーションも、今までのものからは想像もつかないような、例えばフル画面を使ったようなものなどができるようになるんじゃないでしょうか？（ハドソン）

ビクター音産

CD−ROMで様々なジャンルにチャレンジしている、最も意欲的なソフトハウス・ビクター音産。

前からタイトルが発表されていたニュータイプのアドベンチャー『LOOM』が、2M対応ソフトだということが判明。また、AMIGAのアクションゲームで一世を風靡した『シャドー・オブ・ザ・ビースト』も、2MのソフトとしてPCエンジンに移植されることが決定したぞ。

『LOOM』は、もともとルーカスフィルムがPC−ATなどで発表していたソフト。音を使った魔法を駆使して、主人公のボビンがいろんな世界を冒険して行く。『〜ビースト』は、多重スクロールやグラフィックがすごい、迫力のアクションゲームなのだ。





▲音の魔法を使う織物ギルドに所属していたボビン。だが、ある日、このギルドの人々がいなくなってしまうのだ……。プレイヤーが映画の中に入って行くようなADV。

※画面はパソコン版です。





◀パンチとキックで続々と登場する敵をなぎ倒しながら進むのだ！

LOOM
シャドー・オブ・ザ・ビースト

■現行ROM²との違い 今までのインターフェイスのRAMでは、容量が少なくて複雑な処理をするゲームの移植ができませんでした。今回、RAMが4倍の2Mになったことによって、移植できるゲームの幅が広がり、この2本のようなものもPCエンジンで可能になりました。（ビクター音産）

©RED ©1990 Falcom ©TELENET JAPAN CO., LTD. ©NIHON BUSSAN ©TECNOS JAPAN ©1990 LucasArts Entertainment Company. All rights reserved. Used under authorization. ©1989、1990、1991 Psygnosis Limited. ©VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

トラインナップ

ROM²の2M化に伴って発表されたのが、以下の5社9本のソフト。中にはすでにタイトルが出ていたが、ROM²のバージョンアップとともに2Mに仕様変更になったものもあるようだ。

日本テレネット

積極的にCD－ROMソフトをリリースしている日本テレネットは、今後2Mソフトに専念するというメーカー。

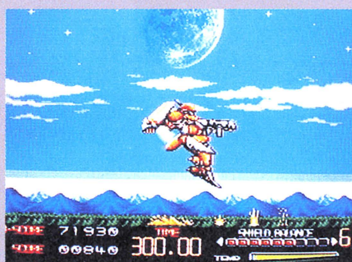
現在タイトルがアナウンスされている『天使の詩』『ブロウニング』ともに2M用のCD－ROMソフトとして登場するのだ。

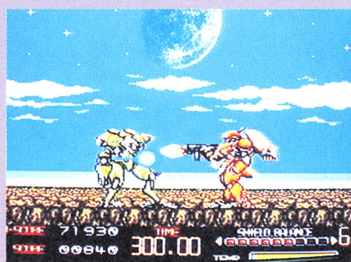
『天使の詩』は、キャラクターデザインに、あのワルキューレでおなじみの富士宏氏を起用し、ケルト神話を題材にした5人パーティのファンタジーRPG。気象の変化やサラウンドサウンドなど、盛りだくさんの内容だ。一方『ブロウニング』は、メモリ喰いのADPCM音源を大量に使ったロボットアクションゲームだ。





◀コマンドタイプのファンタジーRPG『天使の詩』。イベントシーンのビジュアルにも期待できそうな作品だ。





◀効果音などにふんだんにADPCMを採用した『ブロウニング』。2MのRAMがあるからこそここまでできるのだ。

天使の詩
ブロウニング

■現行ROM²との違い

2MのRAMを使うことによって、『天使の詩』では、今まで以上の大きなマップを使ったり、ビジュアルシーンを多用した演出を考えて作っています。また、『ブロウニング』では、豊富なADPCMを使った効果音や、アクセスのないステージ構成が可能になりました。（日本テレネット）

日本物産

バニラ・シンドローム

日本物産から発売される『バニラ・シンドローム』は、ここに紹介したソフトの中で唯一現行機種との両対応ソフトとして作られている。

このゲームは、人気アニメ作家・西島克彦氏の原画によるアニメーションを多用した、アーケードからの移植麻雀ゲームだ。

業務用機でも、面クリアごとにふんだんにビジュアルシーンが登場していたが、2Mの場合、アクセスを少なく再現できるだろう。



※画面はアーケード版です。

■現行ROM²との違い

『バニラシンドローム』は、豊富なビジュアルシーンの入った麻雀ゲームです。このソフトは、今までのROM²と2Mの両対応で作ってまして、2Mで遊んだ場合は、現行機種よりアクセスしないでゲームが楽しめるようになります。（日本物産）

ナグザット

熱血高校ドッジボール部サッカー編

ナグザットでは、すでに発表している『熱血高校ドッジボール部サッカー編』が、2M対応ソフトになることに。

このゲームは『熱血高校ドッジボール部』の続編に当たる内容で、ファミコン版でも人気の高かった、コミカルスポーツアクション。このゲームは、演出面というよりは、2Mになることによってアクセスの減少ということに重点が置かれているようだ。



※画面はファミコン版です。

■現行ROM²との違い

ナグザットの2Mソフトの第1弾は『熱血高校ドッジボール部』の続編に当たる『～サッカー編』になります。このゲームを今までのCD－ROMで作れば、かなりアクセスしたでしょうが、大容量の2MのRAMを使うことによって、アクセス回数がかなり減少しました。（ナグザット）

EXPLANATION 2Mになると

2Mになるって、どういうこと？

『RAMが2Mになる』って言っても、多くのユーザーはどういうパワーアップなのか、よくわからないんじゃないかな？ ここでは、その辺を説明していこう。

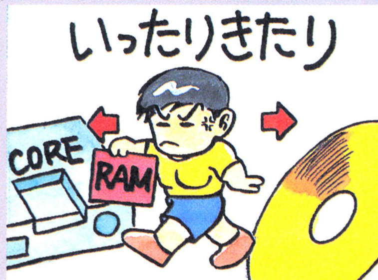
まず、今回のバージョンアップは、専門的にワークRAMと呼ばれる、インターフェース内にあるRAMを増やすというものなんだ。(新システムカードは、中にRAMが入ってて、今までのRAMに継ぎ足して2Mにするカード)

だから、セーブ用のRAMが増えたり、スプライトや色数が増えたりすることはないんだ。

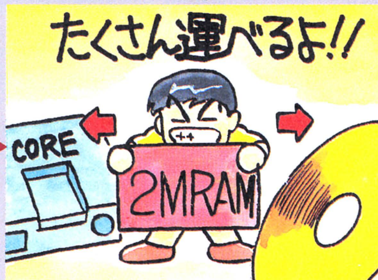
このバージョンアップで、内容的なものがどう変わったかは、右下の表にまとめてあるので参考にしてね。



2M化とは？



▲今までのRAMでは、大量のプログラムを少ないRAMに入れるために、苦労してプログラムしたり、アクセスが多かったりした。



▲RAMが4倍に増えたため、多くのデータを1回のアクセスで取り込めるように。また、複雑な処理をするプログラムでも大丈夫なようになった。

2M化バージョンアップのまとめ

ワークRAM	64Kバイト (0.5Mビット)	256Kバイト (2Mビット)
ADPCM用 RAM	64Kバイト (0.5Mビット)	64Kバイト (0.5Mビット)
バックアップ RAM	2Kバイト (16Kビット)	2Kバイト (16Kビット)

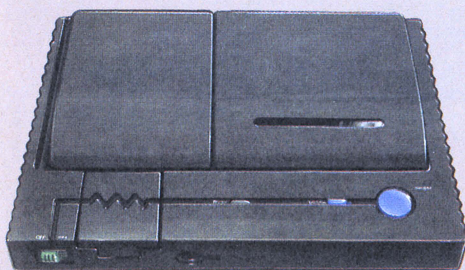
▲ワークRAMは、プログラム的に音声合成のADPCM用（ゲーム中のしゃべりなど）のRAMとして使うこともできるのだ。

2M化させるメリットとは？

RAMが増えることによって こんなメリットがある

実際にRAMが増えると、右の2つのようなことが考えられる。ただ、ここで一つ注意して欲しいのは、これらのことは、ソフト側で2M対応になっているときに可能だっていうこと。

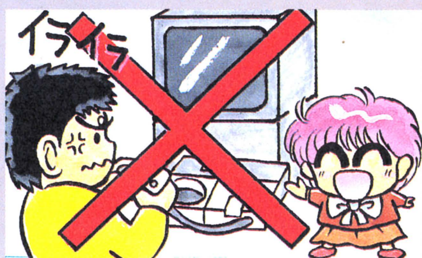
つまり、従来までのCD-ROMソフトを、2M対応のマシンで動かしても、今まで通り動くだけで、アクセスが少なくなったりはしないということだ。



アクセス回数の減少

CD-ROMの中には大量のプログラムがあって、その中から今必要なものを選んでRAMに取り出して実行する。これがPCエンジンのCD-ROMの基本的な仕組み。

今までは、このRAMが小さかったんで、ちょくちょくプログラムを読み込まなきゃならなかったんだ。でも、RAMが4倍になったことで、同じ物なら今までの4分の1のアクセス回数で済むのだ。



ソフトの多様化

また、RAMが広がると、ゲームをするために、プログラム内部で複雑な計算処理が必要になるもの、例えば、シミュレーションとか、高度な処理が必要になRPGなどが作りやすくなる。

また、ゲームの演出面に必要不可欠となった、ビジュアルや音声合成なんかも、今まで以上に使えるようになる。これによって、パソコンのゲームなどがどんどん移植できるようになるのだ。



どうなるの？

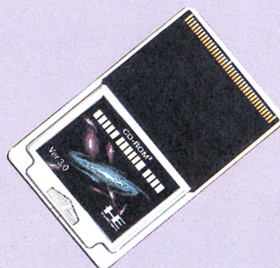
2M化のバージョンアップによって、ユーザーはどういったメリットがあるのか？　また、今後はどのようなソフトの可能性があるのか？　ここでは、そのあたりのことを中心に考えてみよう。

ソフトウェア、2M化プラン

2M化されることによってこんなソフトが登場する？

2Mになることによって、具体的にどんなソフトが出てくるんだろうか？　それを考えてみると、とりあえず右のような3つのパターンが思いつく。

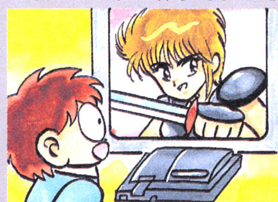
もちろん、ここにあるパターンだけじゃなく、将来的にはもっといろいろ楽しいソフトが出てくるんじゃないかな？



演出増強ソフト

まず最初に考えられるのがアニメーションバリバリのビジュアル、声優しゃべりまくりの演出増強ソフト。

ウワサによると、天外IIのアニメーションはかなり凄いらしいし、ビジュアルシーンには定評のあるテレネット系も凄いソフトを作りそうだぞ。



高度システムのソフト

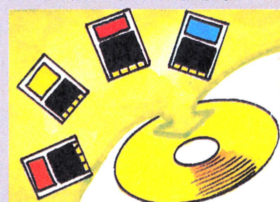
次に考えられるのが、シミュレーションなどの、高度な計算を必要とするソフト。

シミュレーションゲームってのは今でもいろいろ出てるけど、2MのRAMを生かせば、もっともっと高度な、そして遊びやすいゲームができるんじゃないかな？



ライブラリィ

RAMが2Mあるので、例えば2Mのカードのゲームなら、そのプログラムをCD-ROMに入れ、1回RAMに読み込むだけでカードと同様に遊べる。これを利用して、昔のHuカードのゲームを1枚にしたライブラリィみたいなのも可能じゃないかな？



サードパーティーでは……

PCエンジンのサードパーティーに、2M化のアンケートをとって、まとめたのが下のグラフ。ほとんどのメーカーがこのバージョンアップには賛成しているのがわかるだろう。また、実際の2M対応ソフトは、予定ありが7社。しかし、検討中のところもこれからかなり動きそうだ。また、予定のあるメーカーの中には、今後2Mソフトに専念するところもあるのだ。

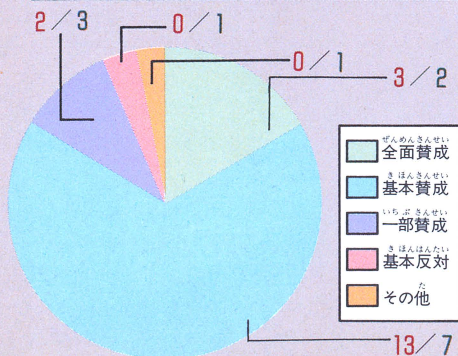
2M化によって新しく動き始めるソフトハウス

システムソフト

ソフトハウスの中には、この2M化にそって参入を検討しているところもあるぞ。それが、このシステムソフトだ。シミュレーションの大御所だけに、ぜひ参入してもらいたいね。右に、参考に答えてもらったアンケートを紹介しよう。

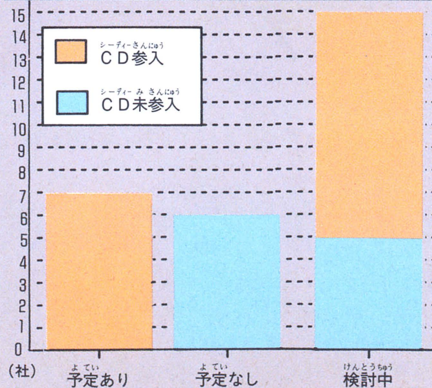
- ●2M化には？　全面的に賛成。RAMの増大により、ソフトの自由度が向上。特にSLGのようなソフトを作る場合に楽になるはず。
- ●2Mの長所、短所は？　長所は、アクセスが減るので、ゲームのテンポを中断されないこと。短所は、ユーザーに普及できるかどうか？
- ●2Mでなければできない物は？　強力な思考を持ったシミュレーション。仕掛いっぱいのRPG。
- ●2Mソフトの予定は？　検討中

CD・ROM²の2M化には

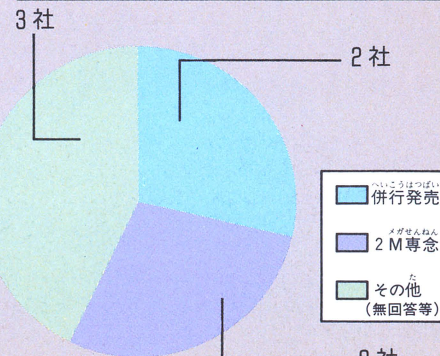


※数字はCD-ROM参入済み／未参入のメーカー

2M対応ソフトの予定は？



今後CD-ROMソフトは？



※2Mソフト発売予定ありの7社のうち

※項目により、無回答のソフトハウスがあります。

OPINIONS 2M化に対する

2M化についてどう思うか

前ページで報告したように、今回の2M化に対しては、ほとんどのソフトメーカーさんが、「基本的に賛成」という意見を示している。

この「賛成」という部分を支えているのは

・RAMが増えることはよいことである［工画堂スタジオ］

という回答に代表されている。

・現状のRAM容量ではパワー不足を感じます［サン電子］

・現状のRAM容量は小さすぎる［IGS］

・CD-ROMは540Mバイトという膨大な容量を持っているので、それに対応するために本体側のRAMの容量も増えることはよいことです［マイクロキャビン］

やはり、ソフトハウスの人たちにとっては、CD-ROMの大容量を活かすためにも、バッファRAMの増加は技術的に見て歓迎すべきことであるようだ。

一方、「基本的に賛成」という立場の中には、技術面以外の市場環境に関する影響を心配する声がないわけではなかった。

その代表的な意見が次のもの。

・現バージョンのユーザーに対しての十分なフォロー体制が必要

［アスミック、サン電子］

実は、この2つの代表的な意見は、今回の2M化を考える上での、キーポイントでもある。以下、具体的に、アンケートを通しての、2M化の長所・短所を技術面や環境面を交えながら探っていってみよう。

ソフトハウス側の2M化の長所

長所に関しては、ほとんどが技術面からの話が占めている。

・アクセスの回数が減るのでよい

［IGS、アトラス、工画堂スタジオ、ヒューマン、ホームデータ］

・現在のアクセス頻度は、ゲームマシンとしてかなり問題がある。2M化による一括ロードで、これがかなり改善され、処理できるのではないか［ココナッツジャパン］

・CD-ROMの最大の欠点はアクセスタイムであり、それが少なくなるのはいいことである［メサイヤ］

・CD-ROMは大容量だが、アクセスが遅いので今ひとつノリのよいソフトが作れなかった。その点が改善される［日本物産］

・大容量でスピーディなゲームを楽しめるようになるため、今までよりもユーザーに受け入れられやすくなると思う［ナグザット］

アクセスの問題以外の技術面での長所としても、以下、いろいろなパターンの回答が——

・今まで以上に複雑な情報がストックできる［タイトー］

・プログラムがやりやすく、より多くの表現が可能になる［アイレム］

・アニメーションで、演出などの制作サイドの考えを取り入れるのに便利［ビクター音産］

・ビジュアルシーンがより良くなるだろう［リバーヒルソフト］

・ビジュアルの演出の向上［日本テレネット］

・メモリーの増加は、良い意味での複雑なシステムを持つゲーム作りに役立ち、大変助かります［ブレイングレイ］

・一度に多くのグラフィックデータを扱えるようになり、そういう意味では、今年流行のマルチメディア路線に合致していると思う。このことで他機種のゲーム機も一気に大容量化してくるのでは［データウエスト］

・CD-ROMの可能性が広がる。

少なくともマンマシンインターフェイスは大幅に向上すると思う［NECアベニュー］

・技術的にはHuカードの表現を楽にCD-ROMで実現できるようになる点がいい［日本物産］

・PCエンジンの長所であるBANK機能が活かせる［アイレム］

・国内外の良質なパソコンソフトが比較的簡単に移植できる［ホームデータ］

・アーケード、パソコンからの移植は飛躍的に楽になるでしょう［NECアベニュー］

以上、これらの技術的な利点を総合して、CD-ROMの表現の可能性が拡がることを上げたメーカーさんも非常に多い。以下、その意見を紹介してみよう。

・今まで以上に質の良いソフトができる可能性が高いと思われる

［ビデオシステム］

・ソフトの種類も増えるなどソフト面ではいい点が多い［ビクター音産］

・ゲームの完成度の向上［日本テレネット］

・よりクオリティの高いソフトが可能になり、ゲームファンに満足してもらえるソフトが提供できる［ハドソン］

この他［インテック、トンキンハウス、ナグザット］なども同様の意見。

バージョンアップの内容自体についての賛成意見としては

・最小限のバージョンアップの割に効果が大きい［日本テレネット］

というのが、最も具体的であった。また、以上紹介した以外に、ソフトの質が向上し結果的に

・CD-ROMの普及につながると思う［ハドソン、ビデオシステム、マイクロキャビン］という意見もあった。

さて、では、このへんで逆に2Mの問題点として寄せられた回答に目を移してみると——

ソフトハウスにとっての2Mの問題点

最初に紹介したように、多くのソフトハウスが問題点（というか心配）として挙げているのは、現在のユーザーのみんなへの影響。

・今までの64Kのシステムをどうするのかが問題［アイレム］

・現在のバージョンのユーザーが離れてしまい、市場が縮小する恐れがある［アスミック、インテック］

・従来のユーザーの反発（?）は覚悟しなくてはならないでしょう。下取り制度でも設けてくれれば、話は変わってくるのでしょうが［NECアベニュー］

・ハード自体が変わるのは混乱を招くのでは［ナグザット］

・現行のソフトと2M対応のソフトが乱立する恐れがあり、ユーザーが戸惑う［日本物産］

［クリーム、ココナッツジャパン、テンゲン、パルソフト、UPL］も、ほぼ同じ危惧を指摘。

こういった現行ユーザーのみんなへの影響以外のものとしては、

・RAM容量が増えると、マシンの価格が上昇するのではないか?

これ以上の価格はどうかと思う［IGS］

技術面での問題点というか要望としては

・より大型のゲームが出ることで、データも大きくなり、セーブなどができなくなるかもしれ

メーカーの意見

今回、ROM^{2}が2Mにバージョンアップする。では、そのバージョンアップに対して、ソフトハウスはどう思っているのだろうか？　各メーカーに対して送ったアンケートから意見を拾い上げてみた。

ない。バックアップメモリーも合わせて大きくしてほしかった［工画堂スタジオ］
・2Mビットでなくもっと大きな容量にしてほしかった［データウエスト］
という意見もあった。

バッファRAMが2Mになると ソフト制作の環境はどう変わる

これは、編集部としては、バッファRAMが2Mになることでソフトを制作する環境が、どのように変わるか？　つまりソフトが総合的に見て作りやすくなるのか、それとも大変になるのかを聞いてみた質問項目だった。
が、回答としては、その意図とは少し違い、市場の混乱を指摘した上での、市場性を含んだものが実は目立った。
・当初は現在のシステムに対応するソフトを作っていくメーカーが多いと思う。2MRAM対応のシステムがかなり普及しなければ、本来の大容量を活かしたソフトを作ることができないのでは［日本物産］
この意見は、非常に興味深いと編集部は考える。その証拠に——
・2M対応ソフトを専用に作るには、非常に制作しやすいと思うが、現行の64Kにも対応させながら作るとなると、今まで以上に手間がかかってしまう［IGS］
・既に現行のマシンが大きな市場を形成しているので、両対応のソフトが中心となり、データの分割の手間は倍化すると思われる［NECアベニュー、テンゲン、トンキンハウス］
・2バージョン作ることになるのでデバッグが大変かな［ヒューマン］
といった回答が、けっこう目立ったのである。
　こういった市場性を別にして、技術面での制作環境について紹介しよう。まずは、楽になるという意見から——

・制作は多少しやすくなる［クリーム］
・比較的楽になる［アスミック］
・ゲーム仕様の設計が楽になることは間違いない［インテック］
・プログラムしやすくなる［ビデオシステム］
・ワークラム、データバッファが増えるのでプログラムが楽になる。だからプログラマーの死亡率は減る［ホームデータ］

・CD-ROMの開発環境が全体的に良くなる［ハドソン］
逆というか、これは、2Mになると、より高度なゲームが要求されるという背景を踏まえての意見では——
・今までと同じことをやるのなら楽にはなる。が、2Mになるとゲーム全体の質や量の限界が高くなるので、より制作状況は大変になるでしょう［ブレイングレイ］
・絵の枚数が今より大量になり、デザイナーがたくさん必要になる［サン電子］
・基本的には楽になるのでは……いや、やっぱりしんどい［パルソフト］
これら以外に、「環境そのものは変わらない、または、さほど変化はない」と答えたメーカーさんも多かった。ちなみに［アトラス、タイトー、データウエスト、ナグザット、ビクター音産、フェイス、マイクロキャビン］の各社さんが、その回答パターンだった。

2Mになってはじめてできること 2Mでなければできないこと

　アンケートの最後の項目は、2Mの効力を具体的に回答してもらった。回答で、やはり圧倒的に目立ったのは、CD-ROMの代名詞とも言えるアニメーション能力の向上。では、さっそく紹介すると。

・フルアニメーション［ハドソン］
・アニメーションのカット割が、現在の倍近く細かくなる［NECアベニュー、テンゲン］
・長いアニメーション［サン電子、ナグザット、ホームデータ、メサイヤ］
・まだできるかどうかわからないが、DAPS（データウエストの動画システム技術の名称：編集部注）によるアニメーション［データウエスト］
ちょっと意外（？）なところではグラフィックの良きパートナーであるサウンドの関係のパワーアップを挙げるメーカーさんも。

・ADPCMの効果音多用
今まではADPCM用のメモリーに多くのグラフィックデータを入れていたのだが、それをしなくてすむ分、効果音にデータを使えるようになる［日本テレネット］
・CDサウンドとゲームの効果音の差を埋めることができるようになる［日本物産］
・2Mカード分のデータに1回でアクセスできるようになるので、迫力のあるCDサウンドをゲームのBGMに使えるようになる［インテック］
最近次第に人気になりつつあるシミュレーションゲームに関しては——

・例として、高度なシミュレーションゲームや三次元処理のゲームができるかもしれない［アトラス］
・複雑な演算処理をONメモリーで行えるようになる［メディアリング］
・どうしても多くのデータを一度に処理しなければいけないシミュレーションなどが可能になってくる［パルソフト］
これら以外の意見では

・例えば今までに発売されたソフトを何本かまとめて1枚のCDにすることが可能
［ビクター音産、ユニポスト］
というのも魅力的なものだった。

　以上、回答をざっと紹介した。これらの答をみんなはどう読み取っただろうか？
　編集部としては、技術的には賛成だが、現行のユーザーへの影響を心配しているソフトハウスの人たちの姿が見えるような気がした。
　今回の2M化が成功するには、ハードメーカーとソフトハウス、そしてユーザーであるみんなの協力が不可欠である。その意味でも本誌は今後も最新情報を届け、情報不足によって起こる混乱だけは絶対に避けたいと思っている。
　ソフトハウスの人たちの意見が違うようにみんなの意見も違うはず。編集部に聞かせてくれ。

アンケートに協力していただいたソフトハウス
ＩＧＳ、アイレム、アスク講談社、アトラス、インテック、ＮＥＣアベニュー、クリーム、工画堂スタジオ、ココナッツジャパン、サン電子、タイトー、ＴＳＳ、データイースト、データウエスト、テンゲン、トンキンハウス、ナグザット、ナムコ、日本テレネット、日本物産、ハドソン、パックインビデオ、パルソフト、ヒューマン、ビクター音産、ビデオシステム、フェイス、ブレイングレイ、ホームデータ、マイクロキャビン、メサイヤ、メディアリング、ＵＰＬ、ユニポスト、リバーヒルソフト（50音順）
ご協力ありがとうございました。

2M化をどう受け止めるか、バージョンアップの情報をほとんど知らない、月P若手スタッフを集めていろいろ聞いてみた。読者の層に近い若手連中が、このニューマシン、2Mソフトを見て、一体何を感じたのか？

2M化 座談会

江口 まず、新マシンの外観を見てどう？
中村 黒いデザインが今風でカッコイイ。
寺本 これ1色だけなのかな？
真下 スッキリしてるってのはいいですね。
相京 イカス！
江口 みんな一体型のほうでしょ、それ。新ROM²のほうはどうかな？
中村 今のと較べたら、やっぱりカッコイイかなって。
相京 それは、スーファミ買ったばっかだから、形に親近感を覚えてるんじゃない(笑)？
江口 それで、これから2Mのソフトがどんどん出てくるけど、みんなはどうする？
真下 僕は今ROM²持ってますけど、一体型に買い換えるつもりです。結構初期に買ったし、ウォークマンなんかちょくちょく買い換えるじゃないですか。それと同じ感じで買い換えるつもりです。ただ、小中学生だとそうはいかないでしょうけどねぇ。
寺本 僕はROM²持ってないんで、一体型出たら買います。
中村 最初は、新型に買い換えないと、天外IIとか遊べないと思ったんで、「えーっ」って思ったんですけど、新システムカードがあれば平気だっていうんで、それを買います。



相京 僕も新システムカードを買います。でも、僕らみたいに初期に買ったヤツはいいけど、この連休中あたりに買った子供はちょっとかわいそうですね。
江口 新システムカードって、いくらぐらいならいいと思う？
中村 だいたい1万円ぐらいかなぁ？ そのくらいまでだったらなんとか。
相京 僕も1万円ぐらいまでならいいと思います。同時発売のソフトと合わせて2万弱ってとこですか。
江口 今まで、天外IIなんかは、ずっと情報出てて、いきなり2Mソフトでしょ。このへんどう思った？
寺本 ちょっとずるいかなって。
中村 でも、内容が大きくなるならいいかも。
江口 あと、今後2Mになることによって、どんなソフトが出て欲しい？
寺本 僕はADVが好きなんで、ずーっとフルアニメーションしっぱなしみたいなのがいいですね。あとシミュレーションとか。
中村 RPGで、長く遊べるのが。
江口 ダンジョンが長い奴（笑）？
中村 （笑）。そうじゃなく、イベントとかビジュアルシーンとかがいっぱいはいってるの。
相京 僕もRPGですね。戦闘なども、今までのような、ただ動くんじゃなく、本当にアニメを見てるような感じのがいいです。
真下 僕は、2Mを生かして、今までに出たいろんなゲームが1枚に入ったのが欲しいですね。台湾の100 IN 1みたいな（笑）。
江口 じゃあ、今日はこんなところかな？ みんな新型の発売をお楽しみに（笑）。

出席者

真下明	中村麻里	相京厚史	寺本真澄	江口貴博
				
TOWNSも持ってるCD-ROMヘビーユーザー。	スタッフ最若手で弱冠17歳。元は画廊投稿者だった。	新人デザイナー。いろんなB級RPGをクリアしているぞ。	ゲームは好きだが、CD-ROMはまだ買ってない。	おなじみの団長は司会進行役もやる。最近石が出た。

INTERVIEW～2M時代に向けて

ビクター音楽産業 ニューメディア事業部 **小森治信**さん

雑誌形式のUBや図鑑のマジカルサウルス、さらに動画のホームズなど、CD-ROMで様々なジャンルに挑戦するビクター音産の小森さんに、2M時代について聞いてみたぞ。

――ROM²が2Mになるということで、ビクター音産の対応はどうでしょう？

小森 現状ではまだ価格などが発表されていませんので、今までのROM²ユーザー、新型のユーザー、それらを取り巻くハードの環境がどうなるかわからないんですけど、とりあえず海外のパソコンからの移植作品を2タイトル発表しました。

開発の環境的には、2MになるとRAMに貯められるようになりましたので、かなりいろいろなことができるようになります。まあ、うちとしては、ハードの価格や普及度など、まわりの環境を見てこれからどうするかを決めていくと思います。

――2Mになってソフトの可能性としてはどうでしょう？

小森 アクセス回数が減少し、もっとテンポよくゲームができる、開発自体、やることはそう変わらないと思いますが、ユーザーは今以上に楽しめるようになると思います。

あと、今までに出た2MのソフトをCD-ROMにたくさん入れる、前のカードが単行本なら文庫本みたいな感じで、リーズナブルな再録ソフト、そういうCD-ROMが出てくるんじゃないでしょうか？

――最後に今後の展望についてお願いします。

小森 今回のバージョンアップでは、RAMがどうなるかってことじゃなく、結局これによって今後のCD-ROMがどうなるかっていうことだと思います。



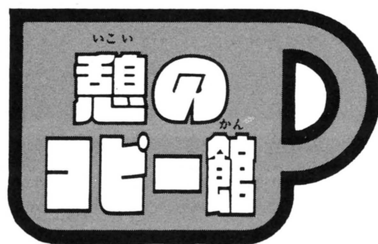
今まで、時代を先行していたROM²がRAMが64KということでCD-ROMは遅いと言われてました。そのイメージが、2Mになって払拭されるんじゃないでしょうか？

――どうもありがとうございました。

ニンジン倶楽部



ニンジンGP開催を望む声が多くなってきた。GPを始めるのはいいんだけど、なんか最近ノドはせきこむし、耳は遠くなるしでね。耳せんを喫って、カッパエビセンを耳につっこんでいるせいかなぁ。



●大阪府／ロシアン
『♪伊代はまだ～シャーロック(16)だっから～』
と、なつかしのメロディにのって、さっそうと登場する館長である。

●愛媛県／CAR-II
『♪もうアルシャーク(若く)ないさと～キミに言いわけしたねぇ～』
え、そんな曲知らねーだと!? わ、ものを投げるんじゃねぇ！ 笑いたいやつには、笑わしておけ。オレは体をはって闘ってるんだよ！
──というわけで、今月はひさびさ“誌上初の地雷爆破コピー・デスマッチ”である。

●兵庫県／喜よっしい
『ゾンビやんか』
よし、オレは返し技で、♪ゾンビがくるりと輪をかいた、ホホホ～イのホ…わっ、**ドカ～ン**！

●広島県／シェイダス
『とんちをくらう』
♪飛～べ飛べと～んち、空ぁ高……**ドカ～ン**！

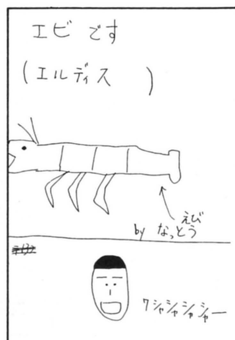
●東京都／Wyvern
『レイ、寝具、たま、C』
“ハワイの新婚さん”のことだって。じゃあ、“たま”って何だよ？“C”って…**ドカ～ン**！

●埼玉県／神斗
『寝小便し、イバるっ！』
待ってたぜ、このネタ。オレの術中だぜフフフ♪さ～らばラ・ヴァルーよ…え!?**ドカ～ン**！

●東京都／バン
『こりゃ～ブス』
今度は負けないぜ。♪背ぇな～で泣いて～る、コラムスぼ～たん…**ドカ～ン**！…ちくしょ～！

●茨城県／テクニカルオクトパス和地
『スポーツはサーカスライド意味がある』
でもな、コピーは勝たなきゃしょうがないんだよ！ オレはプロだ！ この血まみれの姿、命がけのコピーを見てくれ！
♪ライドサーカスが（あ、ここでもうインチキしてるぜ)、しゅっ、しゅ～2ぃかぁい～……**ドッカ～ン**！……。
どこまでやるんだ、大仁田!? そして、どこまでヌケてるんだ、館長!?

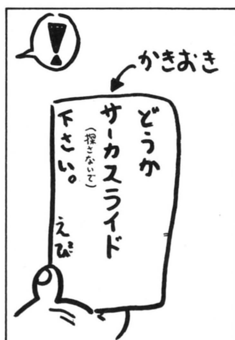
●東京都／山川谷海
『あなたーはバカ（はなたーかだか）』
声援、ありがとー！



▲東京都／なっとう　えびの感じがよくでている……。



▲香川県／サモン　おっ、御当地コピーだねこりゃ。



▲東京都／ダイナマイト木戸　うしろ向きで逃げた。



▲東京都／イシュト・ヴァーン　カツ三分の計……。



◀広島県／シェイダス　今月2本目の採用～っ！



◀山形県／あけのべくん　おお、ここでも流血が！

とーきょーどーも

TOKYO DOMO

毎月思うんだけど、月Pのまん中にある少しザラザラしてあついページ。そこってすぐホッチキスでとめてるとこからはずれちゃうんだよね。ほんとに毎月、毎月。ぼくはセロテープでとめてるんだけど、どーにかしてくれよ。

（北海道／3104＋1）

その部分、実はもともと取りはずしやすいようにできている。そこは主に特集記事のページなので、本誌からはずしてホッチキスでとめ直すと、別冊付録が2冊ついてるようでトクしたような気になっちゃうってわけだね。知らなかったでしょ？　ボクたちも、そんなこと読者に知らせてなかった…気がする。悪りィ、悪りィ。

ところで、ボロボロになるまで読んでもらえるということは、雑誌にとってこの上もない幸せでもあるんだ。本誌は自ら勝手にボロボロになっちゃうんだけどさ……。そこで一句。

心の破れ目にあなたの愛のセロテープ

先日C&Cプラザで行われた「PCエンジン祭り」に行ってきた。でも、あれは何だよ！ゲーム大会の整理券をどこで配布してるか分からず、係員の兄ちゃんに聞いても「知らん」の連発だし。もっとひどいのは、聞いても無視して、高校生ぐらいの兄ちゃんとしゃべってるんまでいた！　身に覚えのある人は反省しろよ！

（大阪府／ROM^{2}欲しい男）

それは気の毒だったね。僕はそんなことしなかった。「整理券どこで配っとるん？」とたずねられるや、僕はていねいに答えてあげた。

私「整理券どこで配っとるん？」
子「！……な、なんや、おっちゃん」
私「な、なんや、おっちゃん」
子「しつこいな、もうええって！」
私「しつこいな、もうええって！」
——笑わしよんなぁ。そこで一句。

五月の空の下、浪花で子とたはむれてみる

5月号のラ・サール辻田、てれるじゃね〜か。あんま役に立たねーけど、ネタの作り方をおしえてやるぜ！　（長崎県／S2＋）

お、辻田クン、同郷のヒロイン、ナナちゃんから弟子入りのお許しが出たようだ。ところで師匠の八木さんよ、おしえてやるって言って、どこにもネタの作り方書いてないぜ、え？
そこで一句——。

活字では字の汚さがわかんなくてよかったね

最近、盗作が多すぎます。ひと月に1コくらいは必ずある。だいたいがフ○ミコン通信や少○ジャンプからのものです。なんだかとてもくやしいので、"盗作を探せ！"コーナーを作ってください。（神奈川県／㋐ふくまるくん）

盗作を指摘するハガキは、以前からずいぶんあった、そこで担当である私もそれをチェックしようと、本誌のライバル誌と目される（え、誰もそんなこと思ってない？）上記の二誌にはよく目を通すんだけど、「いや、おもしれぇなぁガハハハ」と笑って忘れちゃうんだよね。
そこで一句——。

内山田洋とR-TY…あれっ!?　どっかで、見たことあるな……。ロシアンくん、ごめんな。

編集部の中で、いちばん頭のいい人はだれですか？　（岐阜県／アザラシ2号）

ズバリ、それは新人のテラモト（仮名）にとどめをさすでしょう（笑）。ただでさえバカなのにワープロを使うため、さらに漢字の読み書きに弱くなりがちなスタッフの中で、彼はひときわ漢字に強く、アイレムのゲーム『レーシング魂』をひとり当然のごとく『レーシングこん』と読んでいた（爆笑）。バカは売るほどいるけど、いちばんのテラモトは彼だけですよ、ハハハハ。

ハンディそ〜なるの!?

▶静岡県／林 蓉紀　歩きながらGBをする、ゲームのCFあったよなぁ。

▲大阪府／龍尾厳徳　ウチのスタッフも出張の時は必ず持って行く。これはイイぜっ！

◀埼玉県／ロングロングago！　こりゃぜひとも銭湯にGTを装備したい！

◀長野県／ろーすと　ダンジョンのふん囲気が出て、いーかもしれない…。

◀福岡県／夏山貴道　ウ〜ン、こういう遊び方もあったか！…目も白黒だ。

おさまつくんコーナー

●裏ストーリーの『ヴァリスIII』のタイトル画面には"FINAL BATTLE"と書いてあるのに、『ヴァリスIV』が出るのは変だと思う。　（東京都／勇者うっちゃ）

●『桃伝II』で、ぎんのオニや赤オニなどはつのが一本のはずなのに、マップ上に見えるオニのつのは二本になってるぞ！　どーいうことなんだ！　（長野県／ちあちき）

●『パワーリーグIII』の取説、P13に「防御率＝自責点÷投げたイニング数」とあるが、「防御率＝（自責点×9）÷投げたイニング数」のまちがいだと思う。

（栃木県／幸司・滝田）

●『アドベンチャーアイランド』のリザードマンは、火を吹くくのに、剣を装備して攻撃力が上がるのはなぜ？　（鳥取県／宮脇憲章）

●月P4月号『アドベンチャーアイランド』の広告（P44）で、"多才なアイテムで敵を倒せ！"となってたけど、どんなアイテムですか？　ハドソンさん。　（東京都／っず）

女子校レポート 秘密の花園だより





▲大阪府／和花　大阪の高校生って、よく吉本へ行く？

🌸友達のMが男に告白したんだけどフラれて、自慢のロングヘアーをばっさりと切って、おかっぱにしてしまったの！　全国の男性に告ぐ！　女を気やすくフルな！

（静岡県／みゅーまん）

こんな僕にも恋心をうち明けてくれるコが、ひとりでもいるなら、決してフッたりしないぞ！……僕はいつもそんな気でいるのにぃ。

🌸私が月Pを買いに行くと「女がPCやってんの？　できるのかよ」てな感じの視線がイタイ。女だってできるよ！（長野県／リーやん）

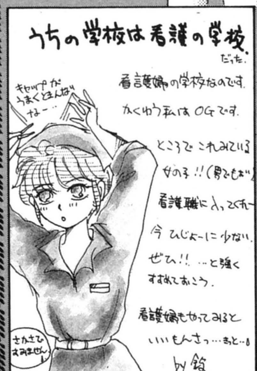
🌸私は中学の柔道部。でも他校の男子がノーパンでやったり、人が見てる前で平気で着がえたりするの。けっこーつらい部活だけど、楽しい。（兵庫県／TOMOKO）

柔ちゃんめざしてガンバレ！

🌸私のがっこうって、やらしいかも！　エロ本を学校に持ってきて見てたし、スカートめくりもした。休日にはみんなで○○ビデオも見ました。わりと女子の半分以上がやらしかったぞ！

（広島県／七宝ちはる）

AVギャルめざしてガン…ん!?



▲岡山県／夢＋鈴　読者が看護婦に憧れるような話、ない？



▲岐阜県／あるらうね　変った校則とかの話も送って！



▲青森県／海矢　これって、㊤プ㋺ンのことかなぁ……？



▲神奈川県／松本 斉　ハマッ子はやっぱオシャレだな～。



▲東京都／毛糸　え、カナダの首都？　そりゃオタワ…！

秘密の花園別館 やきとんナガス鯨団

お答え編

A8：そういうネタを書く人も、私はいいと思いますよ。そういう人がいるから、この月Pもおもしろくなるんだしね。（愛媛県／鷹沢龍）

A13：私はアニメから転んできた（でも捨ててないよ…）人間なので、ファンロードを読んでます。あとは某ジャンプ…。（埼玉県／涼水天空）

A14：中嶋さん。亜久里のファンも多いよ。あとプロストよりはセナが好き。（京都府／瑞紀）

A17：うちのクラスの男20人にアンケートをとった。ちょっとへん（5人）、おかしい（7人）、りりしくてすてき（4人）、かっこいい（1人）、わからない（3人）……という結果でした。

（埼玉県／天空人ヤマカワ）

A17：渡部さとしは、そーゆー女の子も大好きです。気がねなくしゃべれますから。そーいう女の子って、元気はつらつで輝いてみえますよ。

（北海道／渡部“ようこさん許して”さとし）



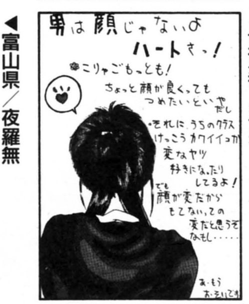
◀京都府／ぱるぷんて



◀富山県／夜羅無



◀岡山県／みつぐ



◀東京都／毛糸

質問編

Q19：僕は今、ある女の人が好きなんですが、どうしても告白できません。そこで、どのような言葉をかけてもらうと、女の人はうれしいですか？　教えて下さい。お願いします（マジ）。

（埼玉県／ロングロングago！）

Q20：女性諸君の中で、ブルーハーツのファンていますか？　また、どの曲が好きなのか、教えて下さい。お願い～！　（東京都／雪月花）

Q21：沙羅々サン、「たま」のファンですか？　それはともかく、沙羅々さんや他の女のコにも聞きます。ライブやコンサートに行ったことはありますか？　あったら、その感想を聞かせてください。お願いしまーす！　なにしろボク、行ったことないもんで…。（東京都／KAZU）

Q22：身長167cmの女のコは嫌ですか？　あ～、私このままいくと170cmになっちゃうよ～！

（長野県／りーやん）

愛のデュエットまんがでWINK

いまだ早智子と翔子の区別がつかない担当である。え～とね、キミたちの描いてくれたハガキ大の投稿作は、下のような大きさに縮小されてしまう。だから絵はヘタでもいいけど、できるだけフキダシの文字は大きく書いてくれた方がいい。特に"次号のお題"は小ちゃくなっちゃうからね。

まんが34号



◀福島県／やまぐ　今月もまんが34号から、しつこくいくぞ。関西ギャグのコテコテってやつだね。





◀兵庫県／ダガーマン　脱衣もここまでくると、"無常感"を感じさせる。人間ってはかないなぁ。

まんが35号



◀岐阜県／魔界肝臓　確かにボンバーマンには野望や計略、凄絶な人間ドラマがうず巻いている。



◀静岡県／クライシス背景命マン　おぉ、さすが孔明!……おまえ、百たたきの刑ね!

まんが40号



◀広島県／稲川ジューン　シチュエーションが秀逸だ。……え、シチューがどうしたって!?……。



◀愛知県／マイケル・J・フォックス　こんなことだろうとは思ったけど……ウ～ン、美人だなぁ。

まんが40号



◀それにしても稲川くん描く女のコの表情はなかなか魅力的だ。うまいなぁ……いいなぁ……。



◀大阪府／白邪鬼　コイツ、いまどき何をやってたんだろう?宗教団体の勧誘でもしてたか……!?

今月のたわけ者はこのみなさんだ! プロデーマー列伝

『通学中の電車でかわいい子がいると思い、声をかけたら自分の妹だったというたわけ者は僕の友人Zです』（京都府／かわうそブー）

♨ボクだって、もし田中美奈子が妹だったら……。おいおい、もう誰も愛せないぜっ!

『学校行事の登山説明会のとき、先生が「高価なカメラ等は持って来るな」と言ったら、「僕のカメラは高価ではないので、いいですか?」と言った大たわけがいた』

（大阪府／ときまるくん）

♨私はビデオカメラを使い捨てにしてるが…。

『私の先輩のSは、バックアップユニットなしで桃伝IIをやっています。電源はつけっぱなしだそうです』（神奈川県／爆弾男）

♨読書する時もしおりを使わないタイプだな。

『先日、ガソリンスタンドに自転車で入っていき、店員さんに「満タン!」といって怒らせ、思いっきり走って逃げてきた』

（愛知県／12月4日ラッキー）

♨もちろんガソリンはフォーミュラシェルと指定したんだろうな?

『僕の中学校ではタイトルが"新しい国語"なのに、古典がまじっているうそつきな教科書を使っている』（東京都／ミラクル速氏）

♨本誌なんか"月刊PCエンジン"なのに、スタッフはバカだぜ……あ、関係ないか?

『僕は最近まで日返り定食があるのだから、"一泊定食"があると思っていた』

（和歌山県／コウONE）

♨"日返り"って"日替り"のことじゃない?

『僕が"たま"の曲を聴いていたら、「そのテープのびてんじゃな～い?」とお母さんが聞いてきた。でも聴いていたのはCDだった』

（奈良県／佐藤浩幸）

♨"たま"は私の愛唱歌だ。♪今日人類が初めて、ろうそくを立て、ひとつひとつがみんなきみの人生だねって……ん!?

『友人がGTを買ったのを後悔しているので理由を聞くと、「シュビビンマンをやってもキャピ子のパンチラがわからない!」だった』

（富山県／切りさきジャック）

『友人が「オレ、ハマーのマネがうまいんだぜ」と言うので見たら、「ごめんくさい」「次は英語じゃあ～りませんか」などと言った……』

（愛媛県／CAR-II）

『"遠山の金さん"で金さんが言った「江戸市中引き回しの刑」を「江戸しじゅう尻回りの刑」だと思っていたボク』

（長野県／ろーすと）

2メガ化、新ハードについて ご意見募集！

今月はお休みになってしまったけど≪セナプロ激突討論会≫では、ひき続きみんなの意見を募集中だ。新ハードが発表されたのを機に“新ハード分科会”も新設。2メガ化や新ハードについて、本誌の各記事をよく読んで意見を寄せてほしい。この他、まだ終わってはいないぞ“湾岸戦争分科会”や、これからだぜ“中嶋分科会”も健在だからよろしくくね。

まんが41号



◀島根県／鬼舞羅　ロスインディオスとシルビアもこんなことで悩んだりするのだろうか？

◀宮城県／らいす　さすが桃伝界の巨人！　だてにハマキは……あ、そんなの喫ってないか……。

まんが42号



◀岐阜県／ライエル将軍　「アレをああしてコレをこうしてグヘヘヘへ」……ちょうど18字だ。

◀愛知県／HAT将軍　な、なんてこったー!!　仙人たちは許しても、オレは許さ〜〜んんん！

まんが45号



◀徳島県／ティレル020　まさかオイルが燃えたんじゃ……!?　モナコでは、モデナ残念！

◀大阪府／スタープラチナ坂井　ホンダも驚くニューマシン！　岩石オープンより速い!?（古い）

まんが？号



大阪府／VAL×2　これは、2コマでオチてる早智子編同士を組み合せたニューカップル版！

◀愛媛県／皇帝アシュラ　この組み合せはくれぐれも担当の手抜きではないでしゅからね。

次号のお題

まんが49号



◀宮城県／F3104　ゲームの続編としても使えそうなネタだ。

まんが50号



◀神奈川県／KUNクン　R指定。保護者同伴なら続きを描いていい。

まんが51号



◀兵庫県／オーマン国王　魔法使いのくせに魔法使ってないって。

まんが52号



◀神奈川県／春日陽光　や、どうする、どうする!?　プ〜ン……。

5月号募集PCフィーバー当選者発表

金賞　305　718

金賞当選者—好きなPCソフト1本（5名）

宮城県	中村良平
茨城県	鈴木紀男
新潟県	野本昌嗣
神奈川県	桜庭　豊
大阪府	出海　守

銀賞（下2けた）　20　68　50　94　82

銀賞当選者—月Pオリジナルグッズ（30名）

北海道	俵谷昌幸
北海道	花田恭一
青森県	奥山　裕
茨城県	坂本一樹
埼玉県	松野智宏
東京都	金子恵公
東京都	鈴木浩二
東京都	久家隆信
東京都	本間　薫
神奈川県	大橋雅一
富山県	長森諭志
富山県	石崎幸一
静岡県	田口光治
静岡県	山本直人
静岡県	新村慎太郎
静岡県	釜中　純
愛知県	林　秀年
愛知県	川井俊介
京都府	秋山敏一
大阪府	吉田宏一
大阪府	西野ともき
兵庫県	森　清純
和歌山県	清水亮典
広島県	佐々木元春
山口県	清水宏宣
高知県	門脇永治
福岡県	福田章治
佐賀県	田中太一
熊本県	福田光孝
沖縄県	町田宗秋

PCフィーバーだよ！

P.76のアンケートハガキの指定のマス目に3ケタの好きな数字を書いて送ってね。本誌のコンピュータが当選番号を決定！　当選者の中から抽選でイカス賞品をプレゼントしちゃうよ。

≪締め切り≫6月27日消印有効。
≪発表≫本誌9月号誌上にて。
≪賞品≫賞品と当選者は左の通りなのら。



PC小町倶楽部
SD（スーパーディフォルメ）特集

●ヘロゥ！いつも元気なコンコンよん。今月はSD（スーパーディフォルメ）特集。いろんなディフォルメキャラがとどいたわん、中でもワルキューレは大人気で、このページ8枚もワルキューレ関係!! そのうちワルキューレ特集でもしようかしら？みんなのご意見きかせてねん♡ ©それはそれとして、9月号は「魔法使い」の特集。メ切20日前後でカワイイのたのむゼ!!

★おはがきのコメントは、私コンコンが担当してるのよン♡ Ⓑのマークは俺様、バットマンのありがた〜いおことばだゼ！



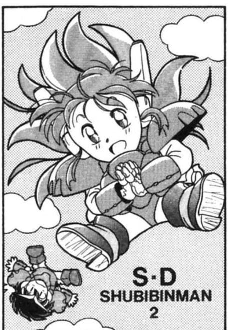
◀神奈川県／佐渡裕子さん 笑顔がいきいき♡瞳がパッチリ−バックとか剣とかもていねいねっ!!



◀北海道／しませさらさん 安定感のあるディフォルメが上手いわねーん！難しいポーズなのにっ。



◀東京都／やむな中佐さん 全体の構成が最高よん!!二人のポーズに動きがあるし顔もカワイイ!!



◀神奈川県／鯨さん 気持ち良さそーうっ!!しぐさも表情も元気いっぱいで見てて楽しくなるわ♡



◀群馬県／貴森ゆうさん かわゆ〜い♡バックもセンスいいしね〜っ!!Ⓑむ…胸がHでグーだッ!!



◀北海道／ぺーぱーどーるさん 瞳がくりっとしててかわいーい♡


◀兵庫県／浅見光圀さん す・すっごいインパクトーッ!!目がズゴイ!!



◀岐阜県／TURBOさん 上手！上手!!構図も見事だし振り返った顔の口！口がかわいいわん!!


◀栃木県／秋海べるのさん わぁ…カワイイなぁ♡雨のしずくもカサも上手にデザイン化してるっ。



◀宮崎県 片瀬みなさん



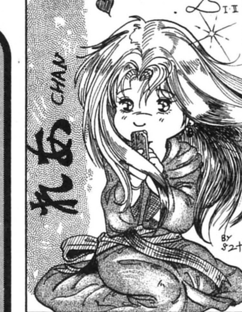
◀静岡県／海火子がおさん カックイー!!銃を片手に決まってるぅ!!



◀長野県／ぴぐみいさん 何だか微笑ましくって…いい雰囲気ねぇん♡



◀愛媛県／森まりもさん 挑戦的なキリッとした表情がカッコイイわっ！ポーズも力強いわねん!!


◀長崎県／S2+さん 素敵ー！うっとりと色気のある表情がいい感じ!!髪もフワッとしてるぅ♡



◀神奈川県／MS-17さん



◀千葉県／がゆさん けなげな感じの表情で魔法を炸裂させてる所がいいわん!!Ⓑかわいいぜっ！



◀鳥取県／M・TAKE義兄さんへ♥鶉さん ラビオのお人形持ってて楽しそーだわねんっ







落書きギャラリー

▼千葉県／蘭堂まおさん
◀福島県 中島恭子さん
▶岡山県 桐生更さん

「PC小町Jr」左端上から、坂本麻美さん、渡辺雪絵さん、笠原弥介緒琵次郎直海さん、コガさん
左下、いずみんさん、毛糸さん、毛利真也さん、なみなみさんでした。

イラスト・文責／見田竜介

ぐおおっ!! PCエンジンMANの

おたまじゃくしは蛙の子

イ調4/4 ♩=120

1 おたまじゃくしは かえるの子
なまずのまごではありません
それがなにより しょうこには
あとで手がでる足がでる

2 まいまいつぶろは カタツムリ
さざえのまごではありません
それがなにより しょうこには
海にはいれば しんじまう

3 タコ入道は八つ足よ
イカのあにきじゃありません
それがなにより しょうこには
イカに はちまきできやせぬ

線のところの歌詞に注目!!

すごい歌詞っ…!!

1番はいいとして、2番と3番はなんか変だ…6 by. CAR-II

▲愛媛県／山本克幸

知らなかった… 二番、三番がこんなにシュールだったとは… 替えうたならよく知ってるんだが… たんたんたぬきの…♪

ボク、ナガス!! ダレカ、カミノケヲ、インプットシテクレ!! トホホ…

HELP ME

▶埼玉県／水野哲照

ちょっと古い話だけれど ナガスは杉本記者の結婚式で、ハゲを生かして、キャンドルサービスの燭台になって活躍してたんだそうだ

明るさ倍増

燭台鬼だ!

PCエンジン・メガドラ・SFC マンに負けんじゃねーよーシリーズ

オレッチもこれでニャーハマタゼ!! 知ってるヤツはなつかしめ〜〜!! 知らねーヤツはおぼえとけ!!

ゲーム&ウォッチだ

いいか、テレビゲームの原点はこのオレだ!!

▲渡辺正宏／神奈川県

PCエンジンMAN様へ

このコーナーはオレがもらう

どんどんせまくなるこのコーナーへ現れた救世主

しもべになりたいやつはいないか

▲愛媛県／皇帝アシュラ

男のしもべなんてまっぴらごめんよ! ギャルのしもべにならよろこんでなるけど… ああ 女王様♡

好きだなァ こういうの… とぼけてて…

▲福岡県／山口大介

ゲッターロボG

巨大な顔 表情を彩る派手なボディ 光る瞳 明日に向かって走れ 月Pの勇者 ゲッターゴルフォ!!

▲岡山県／殺陣剣斗

ナントカマンシリーズもこのところなかったが 今年はジャカジャカ新ハードが出る予定なので ドンドン乱造してくれ! 早いもん勝ちだ!

オ〜イ、どうでもいいけど もっとハガキくれよ〜 マジでこのコーナーなくなっちゃうぜ〜 この際なんでもいいから送ってくれよ〜

うおりゃー大橋館長の 怪力美術館

うおおおっ……くくく……ぐぐ 今月は少し、スペースを大きくしてやったぜ…ぐはは!

SAKURA POSTERCOLOR

▲東京都／毛糸

…なにかい? PCエンジンMAN なんて、消えてなくなれってことかい?

最近ドッヂボールの第一人者として活躍しているとだ記者

最近、被害妄想っぽいね… PCエンジンMAN…

あて先はコチラ!

〒101-01東京都千代田区一ツ橋2の3の1
小学館 月刊PCエンジン
ニンジン倶楽部⑦○○○コーナー

5月号ビッグプレゼント当選者発表

①オルディネス（3名）
北海道 佐藤博之
茨城県 寺門たけし
栃木県 高久竜三

②ボンバーマン名曲集（10名）
東京都 山田健太郎
東京都 稲辺豊洋
神奈川県 大出 篤
新潟県 竹内さつき
岐阜県 斎村知史
愛知県 堀 俊久
愛知県 壁谷順之
京都府 長谷川 涼
大阪府 江崎 博
鳥取県 木下 巧

③ハドソンCD-ROM²音楽全集（25名）
北海道 菅原 学
北海道 海老名雅行
青森県 土嶺弘章
青森県 長谷川高之
岩手県 三瓶 純
山形県 大場雅章
秋田県 川口政弘
茨城県 豊島和己
埼玉県 中村成男
埼玉県 岡嶋 進
千葉県 山田章司
東京都 外屋敷拓摩
神奈川県 佐藤聖二
石川県 辰巳尚男
石川県 谷口雅幸
石川県 藤島悟志
愛知県 川辺卓也
滋賀県 西村 崇
大阪府 谷口大典
奈良県 澤井 陽
岡山県 中村和雅
広島県 清祐一昭
山口県 丸山雅弘
福岡県 津田英樹
宮崎県 川添宏明

④パズルボーイ（5名）
宮城県 藤野丈二
栃木県 木本 貴
石川県 吉田恒介
山口県 松本研二
島根県 千賀 隆

⑤サーカスライド（5名）
長野県 降旗芳典
富山県 数見直幸
京都府 青木 猛
広島県 宮迫保亘
大分県 桜木秀憲

⑥ファイナルマッチテニス（5名）
北海道 小川一浩
福島県 藤田幸寿
滋賀県 高橋功一
大阪府 内田光彦
兵庫県 宅間由征

⑦カダッシュ（5名）
滋賀県 浦谷章祐
兵庫県 永田 桂
鳥取県 安達 稔
山口県 安陵乗昭
徳島県 山田良太

⑧S.C.I.（5名）
山形県 佐藤睦明
滋賀県 鳥居靖弘
広島県 中川和彦
愛媛県 高塚 悟
高知県 松本 真人

⑨アイレムビデオインフォメーションVol.4（3名）
北海道 近藤大希
埼玉県 楠田政夫
愛知県 鎌田文晴

⑩NEO・GEOバッグ（10名）
北海道 斉藤直行
埼玉県 平沢祥二
千葉県 星野 愛
東京都 小林朋広
神奈川県 小山竜彦
神奈川県 前田真吾
愛知県 増岡孝之
兵庫県 榎本大輔
和歌山県 中芝 聡
熊本県 松本祐一

⑪CYBER CITY OEDO808の風鈴（4名）
北海道 村山賢一郎
千葉県 馬場孝吉
神奈川県 金子光弘
大阪府 池田健一

⑫どんでん返しゲーム（6名）
東京都 谷 昭利
三重県 山本広人
島根県 寺本幸介
広島県 遠藤敬裕
高知県 山崎美登里
福岡県 原 健太郎

⑬ゲームボーイ4人用アダプタ（5名）
北海道 田村展彦
青森県 五戸章裕
東京都 河野竜彦
神奈川県 香川 聡
愛知県 根保貴志

⑭CDソフトケース（5名）
埼玉県 原野義直
千葉県 川上芳記
長野県 新津 学
静岡県 青島卓見
広島県 近藤明敬

⑮ゲームボーイ専用クリーニングキット（5名）
福井県 宮本祐治
岐阜県 赤石哲也
広島県 阿佐宏一郎
広島県 平野高穂
沖縄県 伊佐真之

⑯デジタルパーカッション（1名）
鹿児島県 福留隆司

⑰パノラマカメラ（1名）
東京都 宮下美和子

⑱電子テープライター「テプラ」（1名）
徳島県 長町和彦

⑲XE-1PRO（1名）
高知県 沼 誠

⑳電子メモ（3名）
石川県 多田篤史
京都府 梅田勇人
徳島県 河村幸治

㉑イースのテレホンカード（3名）
山梨県 小林 雄
三重県 中川忠幸
島根県 森口和行

㉒イースのバッジ（5名）
長野県 中山岳志
新潟県 荒木哲郎
静岡県 木村一彦
三重県 加太健一
香川県 富田祐介

㉓イースのTシャツ（3名）
新潟県 樫野哲也
広島県 吉川直樹
宮崎県 栗田貴司

㉔交響組曲「ドラゴンクエストⅣ」（1名）
埼玉県 小林宗貴

㉕GAME MUSIC FESTIVAL'90（1名）
山形県 島貫早織

㉖スーパーダライアス（1名）
兵庫県 野口清一

㉗山口弘美ちゃんサイン入りはがきファイル（3名）
東京都 木下広一
大阪府 平山明洋
奈良県 羽板昭彦

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン 愛読者アンケート



ジトジトジトジト、頭の中まで湿ってしまうぞ。
カラッと陽気に、サクッと応募してみよう!!

●この本について

1 「月刊PCエンジン」7月号のなかでおもしろかったものを，3つ選んでください。

①CD・ROM²NEXT STEP！ ②PC原人2 ③ソーサリアン ④F1サーカス'91 ⑤ファイナルソルジャー ⑥メタルストーカー ⑦BURAI～八玉の勇士伝説 ⑧レーシング魂 ⑨精霊戦士スプリガン ⑩パワーイレブン ⑪魔笛伝説アストラリウス ⑫戦国関東三国志 ⑬スプラッシュレイク ⑭トリッキー ⑮聖竜伝説モンビット ⑯PCエンジンプラス ⑰スーパーROM²ワールド ⑱ニンジン倶楽部 ⑲シャーロック・ホームズの探偵講座 ⑳大旋風カスタム ㉑ライザンバーII ㉒コブラII～伝説の男 ㉓プリンセスカフェ ㉔遊楽専業団 ㉕激烈技スペシャル ㉖ヴァリスIV ㉗スクウィーク ㉘はなたーかだか!? ㉙マジカルパズル・ポピルズ ㉚ファイティングラン ㉛太閤記 ㉜パワーリーグIV ㉝マイト&マジックブックI ㉞スペースファンタジーゾーン ㉟コリューン ㊱マジカルチェイス ㊲まんが・神楽坂DX ㊳発売直前REVIEW ㊴別冊付録・ザ・ハドソン・パワー

●その他について

2 CD・ROM²を持っている人に質問します。CD-ROMソフトはこれから2メガ対応を進めていくと思われますが、あなたはどう思いますか。

①2メガ化に賛成 ②2メガ化に反対 ③その他

3 2で①と答えた人に質問します。その理由は何ですか。適当な答えを2つ選んでください。

①アニメーションがもっと改善されそうだから ②音声がもっと強化されそうだから ③技術的に困難だったソフトが移植されそうだから ④よりおもしろいオリジナルソフトが開発されていきそうだから ⑤アクセスの回数が減るから ⑥その他

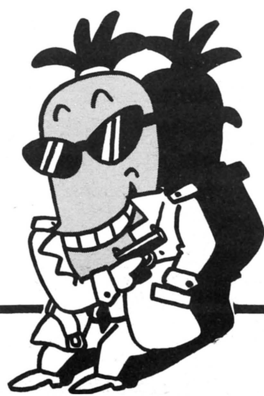
4 2で②と答えた人に質問します。その理由は何ですか。具体的な理由を1つ書いてください。

5 CD・ROM²を持っている人に質問します。今月号の新ハードの特集を読んで、2メガ化にどう対応しようと思いますか。適当な答えを1つ選んでください。

①新システムカードを買いたい ②一体型PCエンジンを買いたい ③新CD・ROM²を買いたい ④とりあえず様子を見る ⑤何も買いたくない ⑥その他

6 CD・ROM²を持っていない人に質問します。新ハードの特集を読んでどう思いましたか。

①新しいCD・ROM²を買いたい ②一体型PCエンジンを買いたい ③今のCD・ROM²と新システムカードを買いたい ④とりあえず様子を見る ⑤何も買いたくない ⑥その他



7 あなたがTVゲーム（他機種も含む）をプレイしている時間は以前と比べて変化しましたか。適当な答えを1つ選んでください。

①非常に増えた ②増えた ③変わらない ④減った ⑤非常に減った

8 PCエンジンソフトの中で、あなたがプレイして良かったと思うソフトを2つ答えてください。

9 発売前のソフトで、あなたがいちばんほしいものを1つ答えてください。

10 あなたがPCエンジンに移植してほしいと思っているゲーム名を1つ答えてください。

11 あなたが、よく読むゲーム雑誌は何ですか。その番号を書いてください。（2つ以内）

①ファミリーコンピュータマガジン ②ファミコン通信 ③ヒッポンスーパー！ ④㊙ファミコン ⑤Beep！メガドライブ ⑥ゲームボーイマガジン ⑦ゲーメスト ⑧LOG-IN ⑨コンプティーク ⑩ポプコム ⑪PC Engine FAN ⑫㊙PCエンジン ⑬メガドライブFAN ⑭ゲームボーイ ⑮必勝ゲームボーイプレイヤー ⑯Theスーパーファミコン ⑰その他

応募のきまり

右のとじこみはがきの裏に、回答欄があります。上のアンケートに答えてください。抽選で111名に、77ページで紹介しているプレゼントが当たります。ほしい賞品の番号と、必要なことがらを書いたら、必ずはがきの表に41円切手をはって、出してください。しめきりは6月28日消印有効。当選者の発表は、7月30日発売予定の「月刊PCエンジン」9月号です。

★どんどん応募してね！

BIG PRESENT

どんどん応募してね!!

なんと合計111名に当たる!!

ハドソン提供 CD-ROMソフト
気軽に遊べてすぐにハマれる、ゲームはこうでなくっちゃね！熱くなるぞ。
①ポンピングワールド 5名

アイレム提供 PCエンジンソフト
キャラはコミカルだけど、なかなかハードなこのゲーム。腕に自信アリの君に。
②レジェンド・オブ・ヒーロートンマ 5名

ユニポスト オブ ジャパン提供 PCエンジンソフト
時間に追われず、じっくり考えたい！って人にオススメのアクションパズルだ。
③サーカスライド 5名

メディアリング提供 PCエンジンソフト
演出が凝っていて、お楽しみも多いこのゲーム。誰にでも楽しめるソフトだよ！
④ゼロヨンチャンプ 5名

ビクター音産提供 CD-ROMソフト
CD-ROMならではのバラエティ&お楽しみ。今月は3号をプレゼント!!
⑤ウルトラボックス3号 5名

インテック提供
⑥戦国関東三国志テレカ 3名

アトラス提供
⑦クイズまるごとTHEワールドテレカ 5名

NECアベニュー提供
⑧スプラッシュレイクPRビデオ 3名

ディンドン提供
⑨ゴミ箱バスケゴール 3名
㈲03-3680-9010

⑪XE-1PRO 1名

⑫タッチセンサーライト 3名

⑮ゲームボーイ本体 2名

⑯ハンディワープロ 1名

⑰テレメモ 5名

⑱四連写カメラ 2名

ツインバード工業提供
⑩トランスミッター付防滴FM/AMラジオ・サウンドランサー 2名
㈲0256-92-6112

ピープル提供
⑬けいどろゲーム 6名
㈲03-3862-2768

⑭月Pオリジナルペンセット 20名

ゲームミュージックCD 各1名
㉑エドワードランディ・スーパーバーガータイム
㉒コラムス・コラムスII
㉓改造町人シュビビンマン1&2
㉔タイトーチェイスH.Q. S.C.I
㉕E.D.F

⑳CDクリーナー 10名

ソニー・クリエイティブプロダクツ提供
⑲卓上ミニ掃除機パタ坊 10名
㈲03-3237-5592

※色は編集部が決定します。



㉖横山知枝ちゃんサイン入り色鉛筆 5名

74ページのアンケートに答えてプレゼントをもらっちゃおう！応募のきまりを読んでね！

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に入賞された方は、この号の他の懸賞に入賞できない場合があります。

Enjoy Hudson

危険なまでにドラマチック。



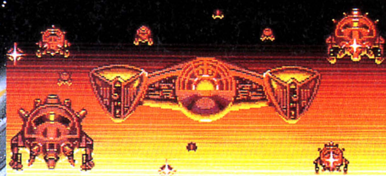
3年ぶりに宇宙へ舞い戻ったコブラを、とっておきの危険が熱烈歓迎。いくつもの危険をクリアしてきたコブラですら、「コイツはかなり厄介だぜ」と苦笑いを浮かべた。
殺るか、殺られるか。スピーディに展開するストーリーは、息もつかせないほどにスリリングでドラマチック。過激なアクションあり、個性派のキャラクターあり、そして迫力満点のサウンドありと、映画に勝るとも劣らないクオリティ。
CD·ROM² だから完成した、
究極のスペースハードボイルドAVG
「コブラII—伝説の男—」。
圧倒的な面白さで、いよいよ6月7日、登場。



●難攻不落の空飛ぶ要塞・空中刑務所へ単身潜入。



●激しい波のように、悲しみと憎しみがふたりの胸に…。



●炎の惑星ブルメリアに、怒りのサイコガンが炸裂。



6月7日発売予定・予価¥6,500(税別)

©1991 HUDSON SOFT
©寺沢武一/集英社(JCデラックス)

PCエンジン CD-ROMシステム
DIGITAL COMIC ROM ROM



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営 業 所　札幌・名古屋・福岡

Enjoy Hudson

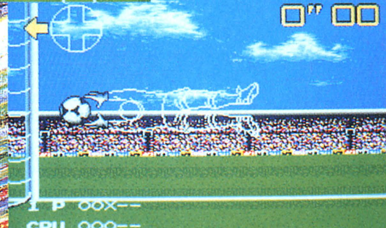
魂を燃やせ!

スタジアムの観声が――
ゴールのホイッスルが――
キミのハートに熱く響く。
リアルの限界を追求した、
この1本はキミのサッカー魂を
熱く燃え上がらせる。
さあ、キミもゴールの瞬間を
エキサイティングにキメようぜ!!



真上からのビジュアルが
華麗なプレイを再現!

PC Engine



PK MODEは対面式。
リアル感、そう快感ともバツグン!

POWER ELEVEN

パワーイレブン

© 1991 HUDSON SOFT

希望小売価格
5,800円(税別)

6月21日発売

興奮を先取りする、
ハドソンの最新情報ホット・ライン。

テレホンPCランド

■札幌/011-814-9900 ■東京/03-3260-9901 ■名古屋/052-586-9900
■大阪/06-251-9900 ■広島/082-814-9900 ■福 岡/092-713-9900



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本 社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・名古屋・福岡

Enjoy Hudson



今年も熱い闘いの季節(とき)がやって来た!



キャラバンモードにかくされたボーナスキャラクターは高得点へのカギだ。のがさずしとめろ!!


どのステージも変化に富んでおり、待ち受けるボスキャラはまさしく強大。まさに"ファイナル"だ!!



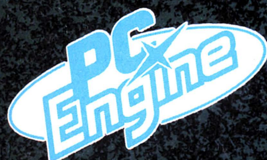
レーザー・ファイヤーなど、各武器の攻撃方法が3パターン変えられるセットアップモードを新設。自分に合ったパターンはどれ?

1991年第7回キャラバン公式認定ソフト

FINAL SOLDIER

ファイナルソルジャー

©1991 HUDSON SOFT



過去と、そして現在の地球を守るため、ドライアードは
未知なる時間の彼方へと旅立っていく……

7月5日発売　4メガ　希望小売価格 6,500円(税別)

テレホンPCランド
東京 03-3260-9901 大阪 06-251-9900
名古屋 052-586-9900 広島 082-814-9900
福岡 092-713-9900 札幌 011-814-9900
一番近い場所に電話してくれ!!

PCエンジンの最新情報が聞ける

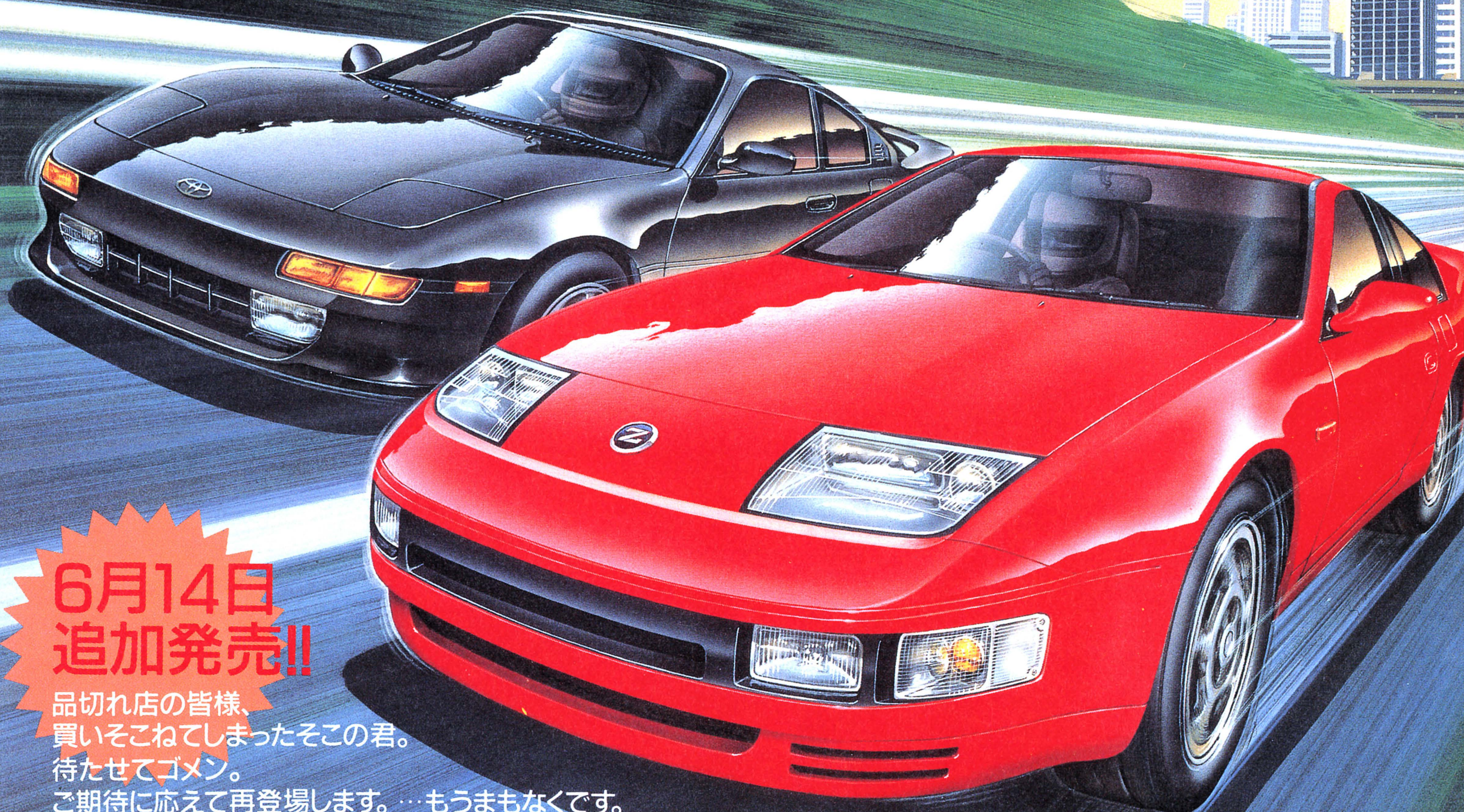


HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営 業 所　札幌・名古屋・福岡



MEDIA RINGS CORPORATION



リアルが疾走する。

「ゼロヨンチャンプ」は、レーシング・ゲーム初のクラッチ設定でギアチェンジが可能。しかも実在の名車がズラリと登場して、臨場感抜群。憧れの車をチューンナップさせていく快感も味わえるぞ。さらにキャラクターが織りなすストーリー性の高いゲーム展開で興奮度100%。すべてが新しい、最上級の感動でいっぱいだ。RPG、SLG、AVGのオイシイとこをつめこんだ、おもしろパワー全開の超リアル・レーシングゲーム「ゼロヨンチャンプ」。こいつは買い！だ。



PRELUDE 2.0Si
HONDA B20A DOHC·4
PS/rpm 145/6000
Kg·m/rpm 17.8/4500
Weight 1120 Kg
Drv.Tr. FF
PLAYER−1
10000000円
¥1917,000−

価格¥6,900（税別）

Zero4 Champ

ゼロヨンチャンプ

PC Engine

4M
バックアップメモリ対応ソフト

株式会社 メディアリング　©1991 MEDIA RINGS CORPORATION

●〒107 東京都港区赤坂7-5-47 U&M赤坂ビル2階　TEL.03-3215-0877 FAX.03-3584-2410　●テレホン・サービス：TEL.03-3589-6033

PC Engine

ROM ROM

目覚めよ！ソーサリアン達！幾多の邪悪に立ち向かえ！

SORCERIAN

発売前からすでに名作!!









前人未踏のアクションRPG間もなく発売！

「ソーサリアン」だからこその興奮　**1.10個のシナリオが楽しめる新システムの採用。**オープニングとエンディングのシナリオ以外は好きなシナリオを選んでプレイできます。**2.プレイヤーに許された大幅な選択。**シナリオの選択、60種類の職業からの選択、無限に近い組合せによるパーティー選択､120種にのぼる魔法の選択などプレイヤーが自由に選んで楽しめます。**3.人生を感じさせる登場人物。**キャラクターメイキングも大きな魅力。種別、性別、能力値、年齢を決めて冒険に旅立ちます。それぞれには寿命までもが設定されているのです。**4.CD-ROMならではの迫力。**アニメシーンいっぱいの感動のオープニングやエンディングさらにCD音源音楽のふんだんな使用がさらにゲームを盛り上げます。



C 1987, 1991 日本ファルコム　C 1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

ソーサリアン　**8月下旬発売予定**　希望小売価格 ¥7,200(税別)

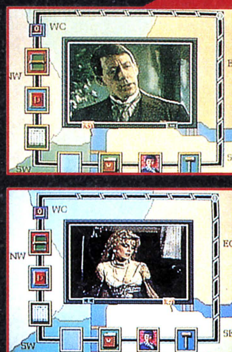
Victor

事件だ!!

これこそCD-ROM。これこそ推理ゲーム。

名探偵シャーロック・ホームズの難事件をPCエンジンCD-ROM初の実写ビデオ取り込み映像で再現。そう、画面のなかでビデオが流れるのだ。驚きの画面とゲーム展開…今までの常識を破ったまさにこれは事件だ！

6月発売予定
希望小売価格
¥7,200（税別）





シャーロック・ホームズの探偵講座
Sherlock Holmes Consulting Detective

ICOM
ICOM SIMULATIONS, INC.

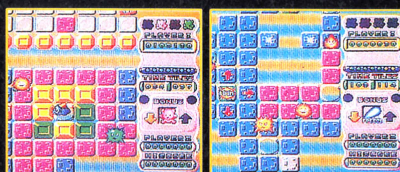
© 1991 ICOM SIMULATIONS, INC. © 1989 SLEUTH PUBLICATIONS, LTD. © 1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC. PUBLISHED UNDER LICENSE FROM ICOM SIMULATIONS, INC. LICENSED IN CONJUNCTION WITH JPI.

迷路の中で時を忘れる！フランス生まれのおしゃれなアクション・ゲーム！



スピーディーな動き、よく練られた迷路、ゲームを盛り上げる豊富なアイテム、次々と登場するモンスター、ワクワクドキドキの全99面。
制限時間内に君は何面クリアーできるか！

7月発売予定　希望小売価格未定





INFOGRAMES
Published under licensed from Infogrames.
© 1989, 1991 LORICIEL Infogrames is a trademark of Infogrames. Used with permission. All rights reserved.
Licensed in conjunction with JPI. © 1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

発売元：ビクター音楽産業株式会社　〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

試験直前、あふれるように思い出す!!

“試験の神様”があなたに秘術を伝授します!

〈渡辺剛彰先生監修・指導 通信講座〉

驚異の記憶術

キミのライバルはもう、やっている!

「楽しく勉強できて…志望校にも合格!!」

秋本恵美さん　香川県

(前略)テストのたびに後ろから数えた方がはやい順位でした。そこで記憶術をしてみようと思い、始めたのです。すると、毎日短時間で楽しく勉強でき、(中略)入試までのテストは全科目上昇。入試では、無理と言われていた琴平高校を受けて、見事合格しました。本当に記憶術のおかげで勉強嫌いな私が勉強好きになり、言うことなしの喜びです。(後略)

市内トップの進学校に合格!

野村　浩くん　福島県
〈磐城高校合格〉

中2の頃、成績は中くらいで勉強嫌い、当然やる気もおきず進学に向け困っていました。その時、雑誌を見て入会した記憶術。マスターしてみると、一日10～15分くらいの勉強でも成績はみるみる上昇し、信じられないことに市内トップの進学校に合格してしまったのです。やっぱり勉強は効果的なものが一番ですね。

覚えた事がスラスラ!

小林京子さん　千葉県
〈情報処理・第2種資格合格〉

記憶術に入会後、学習や資格試験もさほど難しくなく活用するチャンスはありませんでした。ところが、情報処理2種という高校生では合格率の低い大きな壁にぶつかり、記憶術に頼った訳なのです。試験ではスラスラ答えが流れてきて見事合格!記憶術のおかげでIQがぐっと上がったような感じがするくらいです。

必勝!!

高校受験
大学受験
資格試験

思わずガッツポーズ!

松宮真也くん　東京都
〈早稲田大学・法学部合格〉

記憶術を利用したのは浪人2年目の時からでした。僕は理系から文系に変更していたので日本史には大変苦労しましたが、この記憶術のおかげで日本史を克服し、第一志望の合格を果たしました。4月から記憶術を一日20～30分利用することにより夏休みが終わってから以降は日本史の偏差値が68～74の間に固定。更に12月頃の模試全盛期の早大模試やYゼミの総合模試では総合偏差値が72を超え、そのまま試験に突入していった感じでした。僕は早大(法)や中央大(法)など7校を受験しましたが日本史は9割近くをとることができ試験が終わるごとにガッツポーズをして合格を確信したことは言うまでもありません。記憶術を効果的に利用することによって、受験生活を楽しむことができました。今後も記憶術を様々な面で活用したいと思います。ありがとうございました。

一生使える財産です。

加藤真理子さん　茨城県
〈二松学舎大学文学部合格〉

私は暗記科目が苦手で、社会系では随分頭を悩ませてきました。大学は推薦入試を狙っていましたので、とにかく社会系をどうにかしなければ…と思い記憶術を始めることにしました。覚えることが苦痛だった私でしたが、楽しく勉強出来るようになり、しかも忘れないので、ほとんど満点を取れるようになりました。特に連想結合法と数字変換法は役に立ち、他教科にも活用し能率アップさせることができました。

大学生になった今、アルバイトで小・中学生に勉強を教えていますが専門以外の科目にも自信がつき、多科目を受け持っています。記憶術を始めて大学合格だけではなく色々な事で役立つとは思ってもみませんでした。社会人になっても記憶術を有意義に活用したいと思います。本当に記憶術は受験のみならず、一生使える財産です。

キミのライバル達は、もうやっているかもしれない。今からでも遅くない、キミも始めてみないか。

テストごとに成績アップ!

大島公弘くん　茨城県
〈竜ケ崎第一高校合格〉

わかり易いテキスト説明のおかげで、あきっぽい僕でも記憶術をマスター。次のテストでは偏差値は6も上がり、テストのたび順調に伸びていきました。おかげで一ランク上の高校に無事合格できました。

志望校は余裕で合格!

長谷川真理さん　東京都
〈都立清瀬東高校合格〉

中3の時「高校は無理かも知れません。就職なども考えておくように。」と先生に言われ、記憶術に入会しました。マスターすると、一日わずか15～30分程度の学習で普通の勉強法よりも数倍の能率アップ!苦手の社会と英語も得点源となり、志望校も余裕で合格できました。

受験用歴史年表なら2～3日 英単語なら一時間で最低50

キミ知ってる?受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の間でモテモテなのだ。

それは、受験用歴史年表なら2～3日、英単語なら1時間で最低50は暗記できるからだ。しかも、丸暗記はもちろん、どんな科目にもやさしく応用がきくうえに、効果もバッチリ!受験ばかりか、中間・期末にも絶大な威力を発揮する。

徹夜勉強するより記憶術で1時間やった方が効果的!

記憶術のすごいところは、一度おぼえたらめったなことでは忘れないところだ!

だから一夜づけ、おおいにけっこう!ネジリハチ巻で毎日毎日ガリガリやるばかりが勉強じゃあない。それより、いかに効率よく効果的にやるかが問題なのだ。だからこそ**記憶術なのだ。**暗記物などゲーム気分でかる～い調子で覚えられる。勉強だって楽しくなるし、脳ミソまでなおさらサエてくるんだぞ。

どうせタダなんだから、まずは気軽に資料を取り寄せよう!そうすれば記憶術の良さがもっと詳しくわかるはずだ。

講座内容は全部で3コース

- 高校受験コース
- 大学受験コース
- 一般コース(資格取得向)

◯記憶術各コース別の詳しい

案内書無料プレゼント

この信じられないような、暗記術が君のものになる!!

- 理数系の公式なんかは、超ラクラク!
- 歴史年表の丸暗記なら、たったの一日!
- 周期律表なんて試験直前の3分で覚えられる!
- 一夜づけの勉強が何日分にもなる!…etc

東京 (03)3317-2811
〈受付〉朝7時～夜9時・年中無休
〈本校所在地〉
東京都杉並区高円寺南1の33の3
東京カルチャーセンター

Ⓕ

PC Engine

改造町人

シュビビンマン2

―新たなる敵―

今度もまけられない！
普通の生活を賭けた、地球レベルの戦い。
発端は街角、決着は宇宙。

好評発売中‼
価格6,600円(税別)

熱狂の2大続編

コミカル、それでいてドラマティックなシュビビンマンサウンドがいまここに‼
●CD「シュビビンマン1+2」
好評発売中‼ ■CD：TOCT-6114
税込定価￥2500
Ⓒ1991 NCS Corp. 発売元：東芝EMI株式会社

さらなる興奮の次元へ。



好評発売中‼
価格6,500円(税別)

MOTO ROADER II
モトローダーII

TV・CM放送決定！

HE system HuCARD



MASAYA メサイヤ NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311～5(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通) 03-486-6588(受付時間)9時～18時

PC Engine
HuCARD

長い舌と尻尾、そして必要なのは君の頭脳。

究極のPCエンジンソフトここに誕生!

攻撃をかわし昆中を飲みこめ。
そしてすばやく食虫植物に食べさせると
次のラウンドへと続く扉はきっと開かれる。
さあ!ここからが問題だ。
敵はいなくなったが出口までの道のりは決して楽ではない。
ここからは君の頭脳に挑戦。
40すべてのラウンドをいちはやくクリアーするのは誰だ!

近くの本屋さんで注文してね。



先着500名!
サーカスライド
クリアー記念メダル
プレゼント

クリアー賞のあて先
株式会社 ユニポスト オブ ジャパン
〒112 東京都文京区後楽2-3-4 第2松屋ビル1F

今すぐ書店に走れ!

書店販売のPCエンジンソフト好評発売中

書店販売、第一弾!このPCエンジンソフト「サーカスライド」は書店でしか買うことができません。ここで耳よりの情報!全40面をクリアーした方には先着500名様に、特製シルバーキーホルダーをクリアー賞としてプレゼント!!
官製ハガキに、最終ラウンドのパスワードとユーザーズカードのナンバーを併記して、クリアー賞のあて先にドンドン送ろう!

税込価格5,400円　税抜価格5,243円

サーカスライド
CIRCUSLIDO

ホーネット
ワーム
食虫植物

問い合せはお近くの
本屋さんへ…



株式会社 ユニポスト オブ ジャパン
〒112 東京都文京区後楽2-3-4 第2松屋ビル1F
TEL 03-5689-6991〜3

駆る。

トップをとるのは、このオレだ!!

豊富なゲームモード。この熱いレーシング魂を君に伝えたい。



情熱のすべてを鈴鹿の夏に傾ける、マシンとレーサーたちの熱きドラマ"鈴鹿8時間耐久レース"。その興奮とスリルを伝える【レーシング魂】は耐久レースモードからスプリントモード。それに対戦モードまでも用意した本格派ゲーム。今年も8耐にエントリーするアイレムだから再現できた超レーシーなゲームなんだ。



レーシング魂(だましい)™

7月発売予定!! 予価7,000円(税別)

©1991 IREM CORP.

どんどんでるぞ! アイレムのソフトだ!!

絶好調のパーマン第2弾!!
ファミコン用ソフト

パーマン PART 2
秘密結社マドー団を倒せ!
11月発売予定!! 予価5,800円(税別)
c 1991 IREM CORP. c 藤子・小学館・テレビ朝日

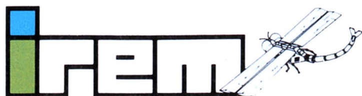
バイドのクローン再生を阻止するのだ
スーファミ用ソフト
スーパー・アール・タイプ

SUPER R・TYPE™
7月発売予定!! 予価8,500円(税別)
c 1991 IREM CORP.

コミカル時代活劇ゲーム!
ゲームボーイ用ソフト

元祖!! ヤンチャ丸™
7月発売予定!! 予価3,600円(税込)
c 1991 IREM

ファミリーコンピュータ™・ファミコン スーパーファミコン® ゲームボーイ™は任天堂の商標です。



人気アニメ「太陽の勇者ファイバード」テレビ朝日系15局 でCM放送中!!

テレホンサービス 札幌 011-685-9131 名古屋 052-323-0270
福岡 092-475-9400 東京 03-823-5130 大阪 06-535-0651

アイレム株式会社
〒550 大阪市西区阿波座2丁目2番18号 西本町川渕住生ビル13F

攻略園

そろそろ世間はつゆ。雨でなかなか外で遊べないけど、そんなときこそ、家の中でゲームだね。今月は、これからの季節にぴったりの

4本のゲーム、『シャーロックホームズの探偵講座』『大旋風カスタム』『ライザンバーII』それに『コブラII』を攻略するからね！

最新ゲーム研究 Kohryakuen

Sherlock Holmes Consulting Detective



シャーロック・ホームズの探偵講座

ビクター音産
6月28日発売／7200円

CD-ROMをまた一段と幅広いメディアにしてくれたのが、この「シャーロック・ホームズの探偵講座」。今月号は第3話のくわしい紹介や、攻略園ということでとても役立つポイントを押さえておいたぞ。

従来のCD-ROMソフトでは味わえなかった感動がみんなに届く日も、そう遠くないはずだ。

The Tin Soldier 第3話 スズの兵隊

あらすじ

ウォータールー・トンティ加入者の6人の生き残りの内の一人だったアームステッド将軍が殺された。

その日の朝、将軍の執事センネットが旅行カバンを下げた来訪者を通した。午前中は来客を受けつけない将軍だったが、来訪者が持ってきた手紙を見せるや顔色が青ざめ、その来訪者を通すようセンネットに言ったらしい。

15分ほどたって書斎から争う音が聞こえたので、センネットが書斎を調べてみると、すでに将軍は息を引きとり、訪問者の姿はそこになかったのだ。

トンティの受け取り資格を剥奪するための殺しだったのか。それとも別の動機が!? 将軍を青ざめさせた手紙には一体、何が書かれていたのか？



ディヴィッド・センネット

殺されたアームステッド将軍の執事で、唯一犯人の姿を見ている人物。

将軍は来客がくるまでポーラスターの本の追加版を書いていて、ピエール・マーチンという人からポーラスターの情報を聞き出そうとしていた。



ブリッジ・ハウス・ホテル

ポーラスターダイアモンドのことをよく知るピエール・マーチンが泊まっているホテル。

センネットの情報によると、ピエールに話を聞くためには、このホテルを訪ねればいいのだが…。なんだかホテルのふんいきがおかしいぞ。



マルコム・フィッチ卿

アームステッド将軍の妻マリー・フィッチの兄で、女ぐせの悪さを知ってから将軍のことをかなり嫌った。

彼は今日将軍と会う約束をしていたが、妻が病気でキャンセル。今朝はアインツリー博士がいた11時ごろまで、ずっと妻の所にいたらしい…。



カーソン・キャボット

高価な宝石の収集家。収集の方法について少し疑惑があるということだ。

彼はアームステッド将軍の書いた本に自分の名前が載ったことに腹を立て、将軍の座骨を骨折させた。それに彼はポーラスターを持っている可能性がある。



ロイド・シューメイカー

ロンドンの「くず新聞」の元寄稿家。1877年ラングデイル・パイクが有名になってきた時退職している。

将軍とマリーとの結婚は父親が決めることで、兄のフィッチ卿は強く反対した。将軍は結婚話を進めてる頃フランス人の恋人がいて、子供もいたらしい。



ブース・レイシー

トンティ加入者の5人の生き残りの1人、ロバート・ジャーゲンスのおい。

人々からお金をだまし取るために巧みに変装術を使うことでも有名で、杖をついて歩いている。しかし彼は、いつも9時30分には教会へ行くと言っている。



©1991 ICOM SIMULATIONS, INC. ©1989 SLEUTH PUBLICATIONS, LTD. ©1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC. PUBLISHED UNDER LICENSE FROM ICOM SIMULATIONS, INC. LICENSED IN CONJUNCTION WITH JPI.



推理を働かせ、犯人を探せ!

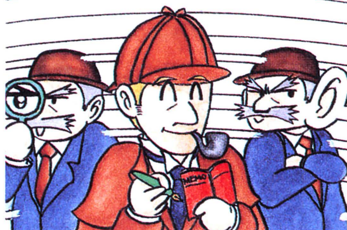


かなり前からこのゲームを紹介してきたけど、ゲーム内容を理解できたかな? コマンド選択方式のADVとは違って、ビデオシーンがメインになっているため、文章メッセージが出ないから慣れてないと、ちょっと難しいんだよね。だからビデオシーンをじっくり見て(見逃してもビデオシーンの左下にある◀◀マークをクリックすれば何度でも見られるぞ)下の攻略ポイントさえつかんでしまえば、君も名探偵だぞ!

基本は、見る、聞く、書く。

このゲームのビデオシーンは、動きや画像がとてもリアルで、まるで映画を見てる気分にさせるのだ。でもビデオシーンに見とれてるだけじゃ、一向に事件は解決しないぞ。

ビデオシーンは攻略のヒントが多く隠されてるので、いつでもメモが書ける状態にして、重要だと思ったらすぐ書きとろう。また人の喋る話の中から、他の人物の名前や犯人に関する情報などを絶対に聞き漏らさないこと。あとはしぐさ等を見逃さなければ、犯人を割り出せるはずだ。



しぐさもヒントの1つ!!



女の人が一生懸命ふたを開けようとしてるけど、力がなくて開かないみたいだ。

わからなかったらもう1度!



この女の人はかなり話が長いので、よーく聞かなくちゃならないね。

重要なことはメモしよう!



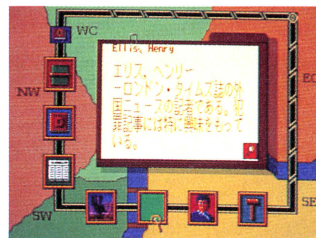
このおじさんは結構重要なことを喋るからメモを忘れずに!

外部にも、目を通せ!!

ビデオシーン重視のゲームだけど、画像を見てるだけじゃ分からないこともあるので、他のアイコンもこまめに使おう。

新聞は各話の事件について、必ず載っているので見ておこう。そして資料アイコンは、人物の詳しい説明が載っていて(たまに載っていない人もいる)、ヒントも隠されている時があるので、1人1人に必ず使おう。

The Times
LONDON, TUESDAY, FEBRUARY 6, 1888

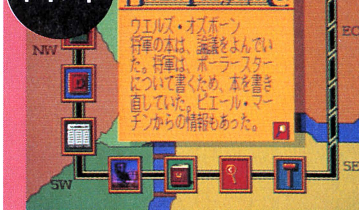


このアイコンを使うと人物の説明があるから、しっかり見とかなくっちゃ。



ソフトの付録の新聞は沢山記事が書いてあるから、よく読んで重要な記事を見よう。

ポイント



資料アイコンよりも、詳しい人物説明がある場合も……。

アイコンの中でも特に使った方がいいのは、探偵団アイコン。このアイコンを使って変わったことが書いてあれば、その話の中での関係者なのだ。画像を見る前に資料アイコンと同様、1人1人に使ってみてね。

証拠を集め、裁判に持ち込め!!

情報をつかんで、犯人の目星もついてきたら、裁判所へ行こう。ある程度情報量が満たされてると、裁判所で犯人を検挙できるのだ。しかし情報量が足りないと追い返されるだけなので、もう1度情報収集してね。検挙できるようになれば、住所録で犯人を指定し、動機を選択肢で選ぶんだ。もし選択ミスしても、アイコン画面に戻るだけで、裁判所に行ってまた犯人検挙できるぞ。



裁判所に行って、手帳と住所録が出ると、犯人が検挙できるぞ。



情報が足りないまま裁判所に行くと、追い返される。

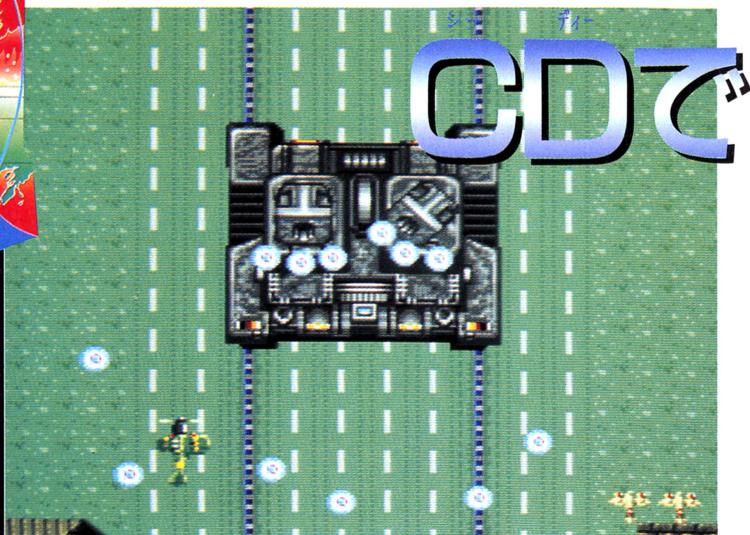
きみの点数は?

話が一話終わるごとに、キミのゲーム中での行動が、採点されるのだ。点数は少なければOK! でも捜査の仕方にムダがあると、点数が多くなるぞ。

ビデオシーンに登場する人の中にも、会わなくていい人がいるからよく調べておこう。



大旋風カスタム



NECアベニュー／7月下旬発売予定／6800円



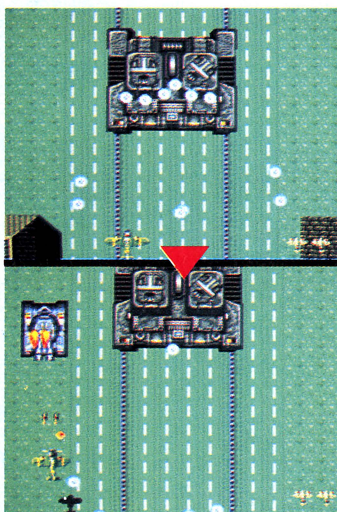
新キャラクター撃破法だっ!

カード版に較べて、CD版"大旋風"は難易度が高いようだ。ボス、中ボスクラスの新キャラが、わんさか追加されたからだ。ま、ゲームのアクセントとなるポイントが増えて、嬉しいんだけどね。さて、これら新たな強敵を攻略しようぜっ!!

グレーバロン

ヘルパーぬきでも楽勝…のハズ!?

エリア1のボス。前後に移動しながら、左右2門の砲塔から3連射の弾を打ち出す。周囲には、ザコの護衛もつくぞ。



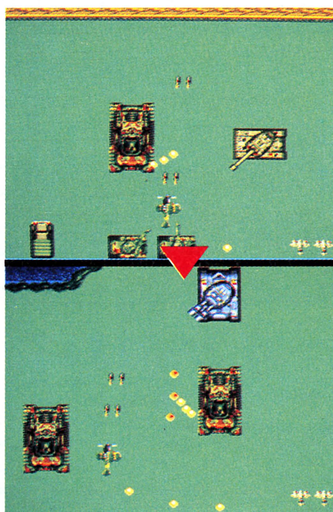
◀2×3連射弾は、弾の間に入ってかわせ。ただ、これ以上接近してきた時は、一度右か左に避難した方が安全だぞ。

◀周囲の護衛キャラは、ある意味じゃ、ボス本体よりも要注意。出現したら、速攻で叩きたい。これさえ気をつければ楽勝だ。

ブレッド3

全車破壊を狙うのはちょっと危険!

エリア2の中盤に登場。他の中小のキャラと共に、大量に出現する。かなり高速の3方向弾を、自機に向けて発射する。接近されると危険。



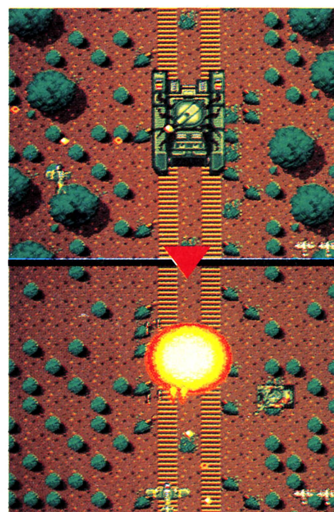
◀この3方向弾は、自機のスピードより速い。接近戦はさけた方がいいぞ。自機をたえず移動させ、敵に照準をつけさせるな。

◀一両一両の耐久力は低いが、とにかく敵の数が多い。この地帯は無理せず、逃げながら先に進むことを考えよう。

グリーンペッパー

しつこく追ってくる重戦車!速攻だ

スクロールに合わせるように、ゆっくりと後ろにさがりながら、パパパって感じで弾を撃つ。ザコがたくさん出る前に破壊したいが…。



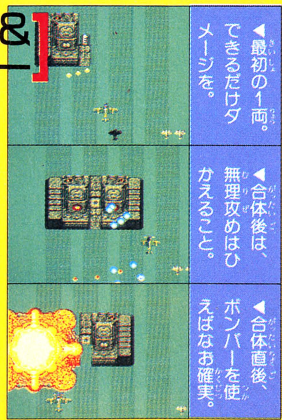
◀キャタピラの跡の上を、まっすぐ後ろに後退する。砲塔は、自機の動きに合わせて回転し、小型の弾を連続発射してくるぞ。

◀砲塔を誘導し、隙を見て正面から連射だ。強敵という程のことはないが、耐久力が高いので、他のキャラが出る前に始末しろ。

旧ボスキャラ撃破法!!

[フレッド&ジンジャー]

2両の重戦車が合体するフレッド&ジンジャー。1両ずつならぜんぜん恐くない。まず、先に現れる1両にできるだけダメージを与え、合体後もその1両に集中攻撃だ。



◀最初の1両。できるだけダメージを。

◀合体後は、無理攻めはひかえること。

◀合体直後、ボンバーを使えばなお確実。

[パパデューク]

360°に大型弾をバラまくパパデューク。こんなのが2両同時に攻撃してきたら、苦戦は必至。ここはおしまず、ボンバーを使え。早く1両倒すことが大事だ。



▲続けざまに3連射弾がくる。連射と連射の間で弾をかわせ。

▲2両目が出た瞬間にボンバーだ。自信がないならもう一発。

[マッドオクトパシー]

攻略法は、パパデューク戦とほとんど同じ。ただし、耐久力、攻撃力ともこちらの方が上だ。ただ、こいつは出現時（海中からの浮上中）は無防備。この時、できるだけ接近し弾を撃ち込め。



◀2両同時に相手にしたら逃げ場がない。

◀やはり、1両目に攻撃を集中させよう。

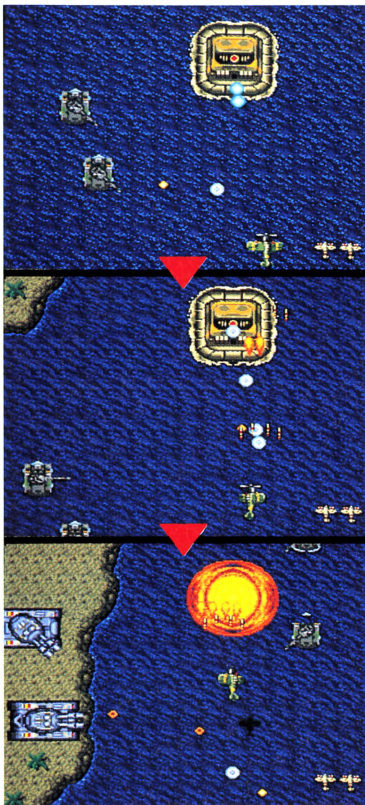
◀ボンバーを連発してでも切り抜けろ。

戦場はさらに過激となる!!

L-ディッシュ

大軍団で出現！ヒット&アウェイだ

エリア5で登場する海上版L-ボックス。ほとんど弾がつながるくらいの勢いで連射してくるが、弾のスピード自体は大したことはない。一連射後は、次の連射がくる前に多少時間が稼げるので、この時正面から撃破しよう。ただし、大量に出現する場所では、逃げた方がいいぞ。



◀巧みに砲塔を誘導し、敵の攻撃の隙をついて反撃だ。耐久力は多少固めかな、て程度のもの。

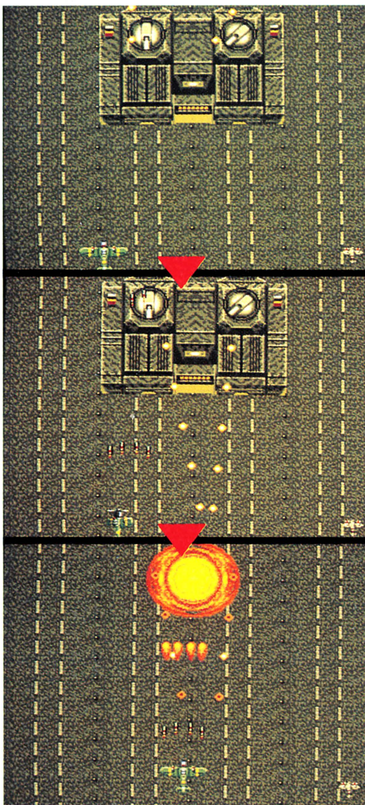
◀他の中ボス戦でも同じだが、周囲のザコからの攻撃には、くれぐれも気を配ろう。

◀L-ディッシュ地帯の後半は、ザコキャラも大量に出現。無理はダメよ無理は。

グレンファイヤー

残念ながら未調整！暫定的攻略法だ

現段階のサンプルでは、このグレンファイヤーはまだ未調整とのこと。前部に装備した火炎放射器が動かないのだ。だから、暫定でしか言えないが、基本的には画面下はじめからの攻撃が安全。距離をとれば、通常弾をかわすのは簡単。後は、状況によってボンバーを使えばいい。



◀まだ、火炎放射器も使わなければ、前後に移動もしない。完成すると、どう動くのかな?

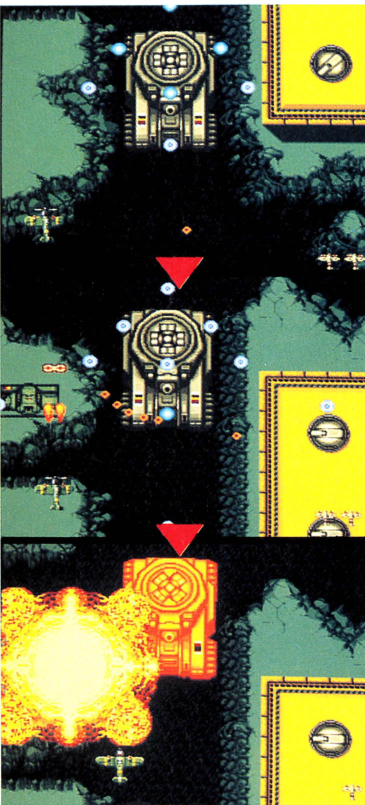
◀通常弾は、簡単によけることができる。もちろん、他の攻撃が組み合わされると恐いけどね。

◀ボンバーも使わず楽勝。う〜ん、物足りない。と、本番でもいけばいいが…。

グランバス

攻撃力はほとんど異常！ボンバーだ

耐久力なら他の中ボスと大差ないが、攻撃力が異常に高くて困ってしまう。こいつの後が最終ボス・キャノンボールだけに、ボンバーをおしみがちだが、やられてしまえばもともこもない。キャノンボールには、ボンバーが1残っていればなんとかなる。速戦即決でいけ!!



◀4方向弾は、素早い間隔で飛んでくる。なかなか正面につくことができないんだ。

◀さらに自機に向かって高速の5方向弾を撃つ。しかも、周囲には他のキャラも…。

◀ボンバーを落とし、その隙に連射。これなら苦労もなく突破できるぞ。

[L-ボックス]

エリア6のボス手前に出現する。L-ディッシュ同様、1両ずつなら恐くないが大量に出るのが恐い。ボンバーを温存するためにも、ここは逃げの一手だ。

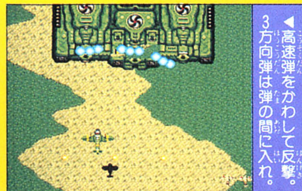


◀こいつの弾は高速。小刻みに動いて照準を外すこと。接近しすぎないことを考えよう。

[キャノンボール]

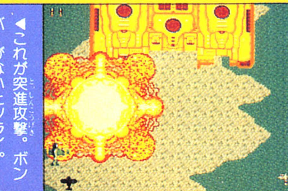
3門の高速砲と3×3の大型弾を撃ち出す砲塔を持つ。この2種類の弾の時間差に注意し、弾の間をすり抜けて反撃だ。また、一定間隔でおもいっきり突進してくるが、これはボンバーで対処すること。ダメージと弾消しで一石二鳥だ（もしボンバーがないと、この突進攻撃にはまず耐えられないぞ)。

◀どちらかといえば、恐いのは高速弾。3方向弾は、わりとよけやすい。



◀高速弾をかわして反撃。3方向弾は弾の間に入れ。

◀これが突進攻撃。ボンバーがないとツライ。



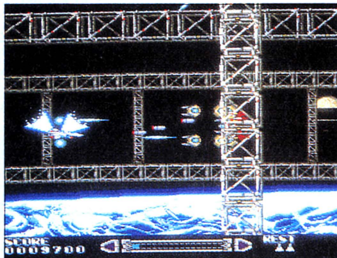
◀ボンバーの効果中、できるだけ弾を撃ち込め。

©1991 NEC Avenue. LTD. LICENCED BY TOA PLAN

PC初参入ながらも、FM-TOWNSで築きあげたCD-ROMのノウハウをつめこんで、一大センセーションを巻きおこそうかと言わんばかりのデータウエストが放つ「ライザンバーII」。ハンパな腕ではクリアするのは不可と思える超激辛シューティング。今回は前半3ステージのポイント部分を攻略していくので来るべき戦いにむけて読んでおくれ！

決め手はオーバーブースト

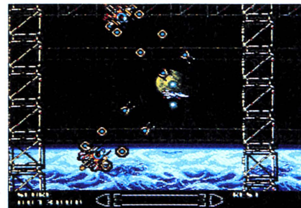
最大の特徴とも言えるオーバーブースト。一瞬、急加速して敵弾をすりぬける等、使い方によって展開が大きく左右されるだけに、このシステムに慣れることが先決だぞ。

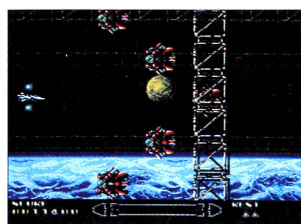

◀十字キーを入れながら①ボタンでブースト。ボタンを押す時間でブースト効果もかわってくる。

STAGE1 地球衛星軌道

まずは腕だめし、オーバーブーストをものにしろ

ステージ1では特につまる所はないはずだ。オーバーブーストのシステムに慣れることを心がけよう。中盤であらわれる分身キャラや中型要塞あたりでは、ブーストの使い方が大切になってくるぞ。


◀触手をブーストでかいくぐる等して、ブーストのタイミングをつかもう。

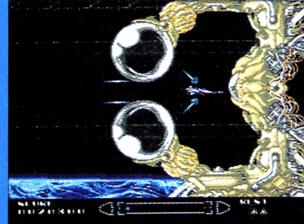

◀一機から急に広がって攻撃をかけてくる。合体時に集中してたたきつぶせ。

[▲ファイヤーボールなら合体時に連射すればラクに倒せるはずだ。]


▲8方向にかけられるブースト、敵弾をかわしたけど敵機につっこむなんてことがないように注意してくれ。

BOSS ガール・マ・ガーン

ステージ1のボスは、あっけないほど楽に倒せるはずだ。が、オーバーブースト腕ならしの課題として、写真のようにボス内に潜入して攻撃するのはどうかな。


◀腕が開くと同時にブーストをかけて潜入。ブーストをものにした君ならできるはず！

RAYXANBER II ライザンバーII

データウエスト
6月7日発売
6800円

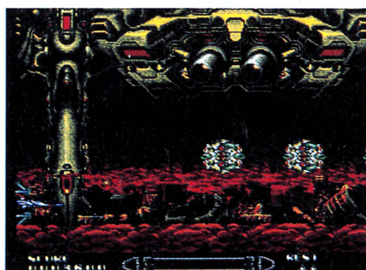


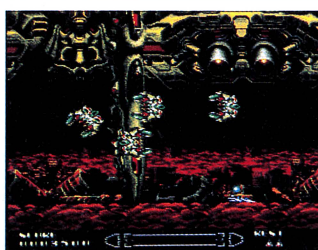
STAGE3 ギラザドール・ガイ

集中力を保ち続けろ、パターンにして攻略するのだ！

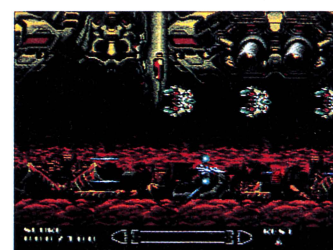
巨大ボス、ギラザドール・ガイの下をくぐりぬけ進んでいくステージ3。上にボスの体、下は地面と自機の動ける範囲が狭いので、敵機の動き、出現パターンをきっちり覚えることが重要になってくる。無限コンティニューなので何度も試してパターンをつかもう。


◀形が変わらないと攻撃できないキャラもいるんだ。

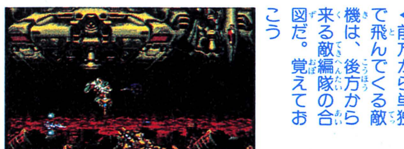

[▲足の動きに注意しないと、このようにつぶされてしまうので注意。]


◀直進してくるザコは、Uターンをかけてくる。通りすぎたからといって油断は禁物だ。

[▲自機の動ける範囲を考えると、上下のブーストはひかえた方がいい。]


◀足を2回目にあげた時に、ブーストをかけて中央に。このパターンを常に守っていこう。

[▲足に注意したり、敵機に気をつけたり集中力を持続できるかどうかが鍵になる。]


◀前方から単独で飛んでくる敵機は、後方から来る敵編隊の合図だ。覚えておこう。


▶後方の武器選択をしておけば後ろからの敵にも対応はできる。アイスストームが有効だ。


◀さらには地上から戦車と、上空から砲台。敵弾をギリギリでかわす間合いで進んでいこう。

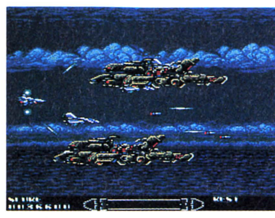
[▲とにかくパターン化することで攻略すること。何度でも挑戦するつもりでね。]

©DATA WEST

STAGE2 太平洋上

集中攻撃をかけてカタイ敵キャラを粉砕せよ!!

敵のカタさにその目を疑うステージ2。カタさにも増してキャラの動きもトリッキーに。ファイヤーボールからライトニングボルトの集中砲火で、出てきた敵を一気に片づけるのがステージ2の課題ともいえよう。



◀カタイ敵にはばまれると身動きができなくなる。早めに倒してしまおう。



◀ザコの動きもよりトリッキーに、画面の端でじっとするのは危険だぞ。

▲画面後方から突然おそう敵も。画面中央やや左をキープせよ。



◀一番カタイ戦艦。どちらか一方を集中して倒せばよし。2つ倒そうと思わないのが大事だ。

▲中から出てくる戦闘機もカタイ。ブーストで逃げまわる作戦でもいいぞ。



◀攻撃範囲のでかいミサイルを撃ってくる。左下で接近攻撃。撃ってきたらブーストでにげろ。

▲この位置ならまず当たらないが、ブーストで後方に逃げるのは忘れずに。



▲ライトニングボルトの特殊攻撃なら、破壊力も増し、攻撃範囲も大きい。囲まれた時など有効だ。

BOSS ジオタード・ゾム

弱点は奥のボール。動いているのでなかなかあたりにくい。根気よく戦うしかないぞ。手をのばしてボールをおいていくが、速攻で消しながらボスをねらえ。



◀ボールは画面に残すとレーザーを撃ってくる。速攻で倒してボスを攻撃しよう。

人生はオーバーブースト!! 迷わずためらわず噴射しろ!!

BOSS ギラザドール・ガイ

巨大ボスの頭部分がこの面の最後の強敵になる。連射レーザーを放つ部分と、弱点がカバーされた部分の2つに分れている。初めての対決では一回死ぬ覚悟でパターンをつかめ。



▲攻撃アイテムは後方を選択。ファイヤーボールの方が使えるはず。



◀まずはこの部分。速射レーザーはブーストをかけてよけろ。発射口近くならかわさなくても逃げきれるぞ。

▲速射砲は計4発うってくる。ブーストでかわしてアイテムをとったら発射口近くに位置していればそのまま逃げきれる。



◀本体部と対決。カバーが開くと同時に弾が集まり、合体して追ってくる。ブーストでかわすんだ。

▲弾はショットで壊せる。連射しつつブーストで誘導し、本体部をねらえ。



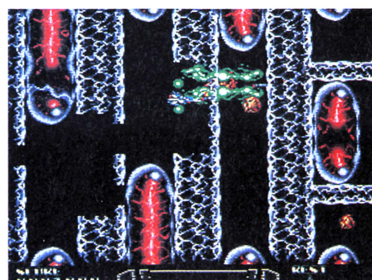
◀ファイヤーボールの特殊攻撃ホーミングなら、この時点でも本体部に攻撃をかけられる。敵弾合体時には連射しよう。

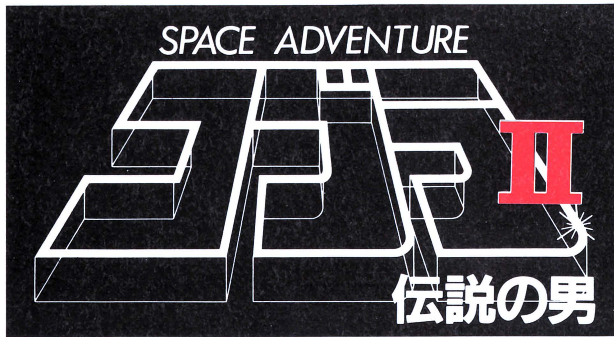
▲後方に攻撃するので間合いがつかみにくい。小刻みなブーストを心がけていこう。

後半戦はさらに激しく!!

ステージの後半に入ると、究極のむずかしさを体験することになるだろう。何度でもチャレンジしてパターンを覚えていくことが勝利への確実な一歩になる。







コブラ、僕も自由になり『そいつはできないな。

ハドソン／6月7日発売／6500円



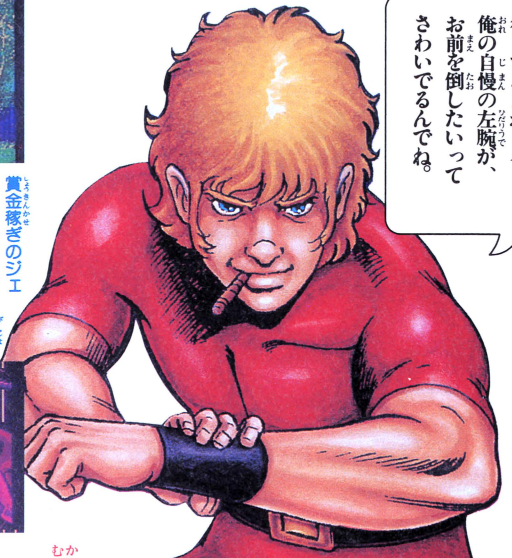
俺の名はコブラ。正統派の海賊だ。一年ぶりに俺の素敵な相棒アーマロイドのレディと会う約束をしていたんだが、現れたのは美人の賞金稼ぎに悪名高い海賊ギルドの殺し屋ときやがった。だが、ギルドの殺し屋クリスタルボーイの狙いは賞金稼ぎのジェーンらしい。彼女の背中には秘宝のありかをしるした地図があるとか。美女にお宝とくれば俺の出番だ。ひさびさのサイコガンで敵をかきわけ、タートル号へ乗船した俺達は、秘宝を求めてジェーンの2人の妹を探しに旅立つことにした。楽しい旅になりそうだぜ。



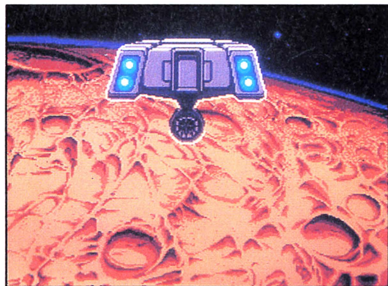


賞金稼ぎのジェーンはものすごい美女。ギルドに渡すにゃもったいないぜ。

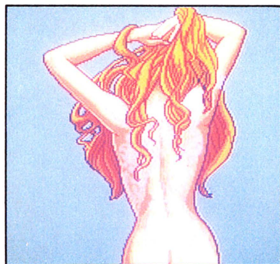




キャシーを探すべく砂の惑星シドへ向う



俺達は街から少し離れた神殿跡に着陸することにした。なんせタートル号はちょいとばかし目立つもんでね。



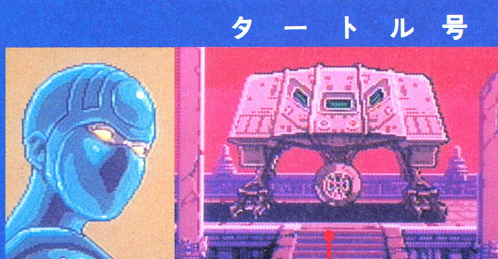
秘宝のありかは3姉妹のイレズミをあわせなくてはわからない仕組だ。キャプテンネルソンも考えたもんだぜ。





◆神殿跡◆

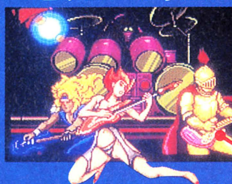
タートル号

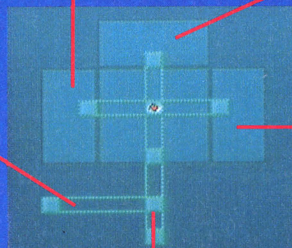


時計塔



ヒッピーの小屋





神像



番人の小屋



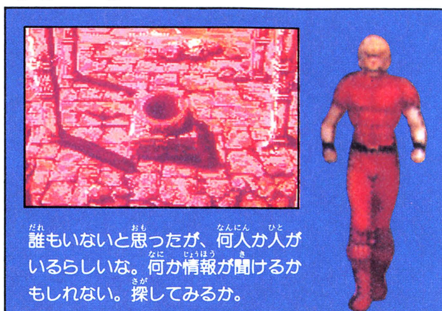




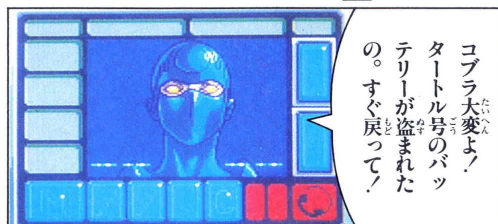
とは言っても、この神殿跡、どことなくうさんくさそうだ。寝る場所を探す前にひと調べしておく必要がありそうだな。

©BUICHI TERASAWA ©1991 HUDSON SOFT ©集英社 JUMP COMICS DELUXE.

たいんだ、つれていってくれるかい？ 自由ってのは自分でつかむもんさ』







何だって





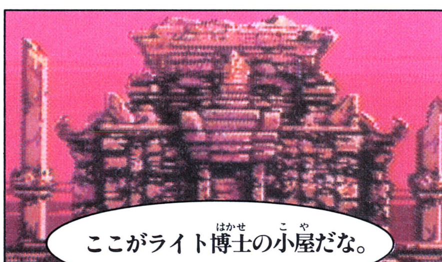








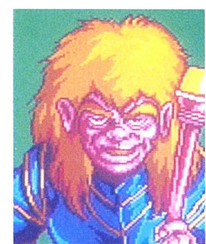
やっぱりここは妙な所だったぜ。俺達をここから追い出そうとしてたのが、気が変わって、ここに閉じこめようとしてやがるぜ。まぁいいさ。俺の邪魔をする奴等は、サイコガンの餌食になるだけだ。俺の得意の料理法なんでね。味わって食べてくれ。デザートは残念ながらないけどな。





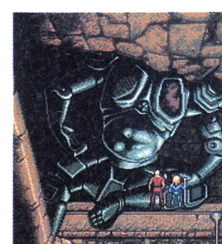


まったく。博士は留守で、番人はろくに話もしないときた。まぁいいさ、今夜はここで休ませてもらうか。おとなしくしてろよ。おしゃべり花くん。



この騒ぎの張本人はこの妙なおっさん、いやライト博士らしい。タートル号のバッテリーを盗んで何に使うつもりなんだ。えっ、神像の心臓を動かすんだって、シャレを言ってる場合じゃないが。俺達はヘドバシティに行きたいんだがな。





この神像を動かすって。まったく博士ってのは妙な事考えやがるぜ。とりあえずエアバイクのバッテリーは返してもらうぜ。よしこれで出発できる！



ヘドバシティでコブラを待ちうけるものは？そして宿敵クリスタルボーイは……

DATA WEST

HE system CD-ROM² SYSTEM

熱中。

6月7日発売
定価6,800円
(消費税別)

全6面で構成された、PCエンジン界トップクラスを誇る美しいグラフィック。他を寄せつけない斬新なゲームデザイン。高いクオリティを追求したデジタルサウンドによるBGM……。もうマチガイなくキミたちを熱中させるシューティングゲーム、間もなく登場!!

逆転確率7千8百万分の1の戦いに挑戦!!

RAYXANBER II
ライザンバーII

〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号(データウエストビル) TEL.(06)968-1236 データウエスト株式会社

PRINCESS CAFE

横山知枝

さわやか。






やまだかつてないWINK(ウインク)で、山田邦子さんのパートナーを務めているのが横山知枝(よこやまちえ)ちゃん。6月13日に待望のソロ・デビューも決まって、ファンも知枝(ちえ)ちゃんの家族も!? 大喜びなのだ!



PHOTO／KENICHI ISHIDA
STYLIST／TOMOKO FUJIKAKE(from up)
HAIR&MAKE／FUMIE TAKAHASHI



今月のPRINCESS



●プロフィール●
本名／横山知枝。1973年9月9日生まれ。出身地／広島県。血液型／A型。趣味／手紙を書くこと。好きな食べ物／果物、カレー。1990年7月21日、やまだかつてないWINKとして「"T"intersection〜あなたに戻りたい」（ポニーキャニオン）で歌手デビュー。

今月のCafé

●ポンピングワールド●ハドソン／5月31日発売／4500円。
アーケードでも大人気のボール割りゲームがPCに移植。ボールからとび出すいろいろなアイテムも楽しいものばかり。単純なのにハマってしまう面クリア型アクションゲームだ。2人同時プレイもできるし、各国の個性あるグラフィックも見モノ。



待望のソロ・デビューの日は、山田邦子さんのバースデイ！

"やまかつWINK"の知枝ちゃんが、ついに6月13日にソロ・デビュー決定！　この6月13日は、知枝ちゃんの尊敬する山田邦子さんの誕生日なのだ。しかも、デビュー曲のタイトル名は「Happy Birthday」。邦子さんに捧げるバースデイソングでもあるわけ。ちなみに知枝ちゃんのソロ・デビューを一番楽しみにしているのは、おばあちゃんなんだって。

——デビューのきっかけとなったのは"やまかつWINK"だよね。

「はい。番組で山田邦子さんがWINKの翔子さんのマネをしていて、早智子さん役を募集していたときにお母さんが応募してくれて、受かったんです」

——お母さんが知枝ちゃんを芸能界に入れたがってたんだ。

「あの、すごくミーハーというか（笑）、テレビに出たりとかそういうのが好きな家なので、おもしろ半分という感じで応募したんですよね」

——ちょっとやってみなさいよって感じで？

「私もWINKが好きで、振りも全部覚えてましたし、芸能界にもあこがれていましたし」

——今度ソロ・デビューもすることだし、家族の人も喜んでるでしょ。

「楽しんでますね。やっぱり一番おばあちゃんが楽しみにしてますね。離れて暮らしてるんですけど、おばあちゃんも芸能界に興味があって



好きなんですよ、そういうのが」

——けっこうミーハー一家なんだ。みんな。

「そうなんです（笑）」

——今日は知枝ちゃんは初めて見たというPCエンジンに挑戦してもらうんだけど、ゲームは好き？

「弟が2人いて、私もたまにゲームしてました。あまり難しいゲームはできないですけど」



——あっ、そのパターン多いんだ。このプリンセス・カフェって。やっぱり、男の子の兄弟がいるとテレビゲーム必ずやってるよね。今回は「ポンピングワールド」っていうゲームで、操作はすごくカンタンだよ。とにかくボールを全部割ってしまえばいいわけ。

「国がいろいろ選べるようになってるんですね」

——途中までなら好きなところを選べるんだ。でも、最初だから日本からやってみようか。左右に動きながらワイヤーをボールに当てればボールが割れるよ。

「あっ、ボールが2つに割れるんだ」

——そう、割れるたびに2つになって、どんどん小さくなるんだ。しまいには消えるってわけ。アイテムとかほかの武器もたくさん出るでしょ。それ、バリアだから取って。

「これですか。あっ、ほかのも取っちゃった」

——バリアは、1回だけボールに当たってもへい気なんだよ。

chie

自分だけのカラーを出せるようにがんばります♡

とりあえず横山知枝って名前を、たくさんの人に覚えてもらわなくちゃ♡

――パンパンとボールを割るとアイテムがたくさん出てくるよね。さっき取ったのはバルカン銃。連射できるから便利でしょ。

「でもボールに追いつめられそう」

――タイミングをつかめば平気だよ。その時計を取ってごらん。

「ボールが止まった」

――今のうちに割りまくっちゃおう。ほーら、もうクリア。ときどき敵が出てくるけど、触れると一定時間だけ動けなくする敵や、逆にボールを割ってくれたりするものもいるんだ。富士山をクリアしたから、次は桂林。飛行機に乗って世界各国をまわっていくんだ。

「すごくカンタンというか、いろいろと複雑なゲームはニガ手なんで、楽しいですね。またこのゲームをやりたいなって思うし」

――ボールから逃げるスリルも味わえるしね。



「ボールだと丸いから見やすくていいですよね。それに飛行機とかを撃つやつだと、何か硬い感じがしちゃってだめなんで」

――またデビューのことについてだけど、最初にいいスタッフに恵まれてよかったね。

「邦子さんは仕事を楽しんでやられる方なので、私も見習いたいと思ってます。機会があれば、“やまかつ”のみんなといっしょにコンサートを開けたら楽しいんじゃないかと思います」

――これからの目標は？

「今まで以上にたくさんの人に名前を覚えてもらって、興味を持ってもらいたいです」

――最後に読者のみんなにメッセージを。

「ひとりでやるっていうのは、まだどうなるのか先が見えなくてわからないんですけど、自分なりに力を出してがんばりたいと思いますので、みなさん見守ってください」

協力＝ナイスクラップ、ホームズアンダーウェア

知枝ちゃん情報

知枝ちゃんのソロデビュー曲「Happy Birthday」は、尾崎亜美さんの作詞・作曲。とてもさわやかな気分になれちゃう曲だよ。今まで通り“やまかつ”にもレギュラー出演してるから、毎週忘れずに見なくちゃね！

6月27日には「横山知枝写真集・CHIE」（学研・1700円）も発売される。グアムで、の～んびりくつろいでる知枝ちゃんの素顔や水着姿も見れるぞ。

♥知枝ちゃんへのファンレターなどは、〒102東京都千代田区九段北4－3－31　ポニーキャニオン宣伝部　横山知枝・月刊PCエンジン係まで。



◀6月13日発売の「Happy Birthday」。応援しようぜ！

遊楽専業団 YOU RAKU SEN GYO DAN

AMUSEMENT
ARCADE GAME
EVENT

連休進行は、ただでさえ忙しいのがわかってたのに、気が付いたらいつもの倍ぐらいの仕事を抱えてた(笑)。うーん、どうしていつもこうなっちゃうんだろう？　ふしぎふしぎ（笑）。

AMUSEMENT

フジタ ヴァンテ

千駄ヶ谷にオープンしたヴァンテは技術を結集した遊べるショールーム!!

最先端のアミューズメントが無料で楽しめる、それがこの『フジタヴァンテ』。ここはフジタの本社ビルの1F2Fを、自由に楽しめるようにしたスペース。

ビルを塀で囲って一般の人を締め出すのは簡単。でも、それじゃ街の一部を会社の存在で壊してしまう。都市を作る仕事をする会社が、街を壊すようなことをしちゃいけない。そこで、考えられたのが、会社は3階以上に上げて、下は街の人のために開放しようというアイディア。それがこのヴァンテのコンセプトなんだ。

中にはアミューズメントホールやスーパーハイビジョンを設置したヴァンテシアターなどがあって、子供から大人まで自由に楽しめるようになっているぞ。

FUJITA VENTE
03-3796-2486
東京都渋谷区千駄ヶ谷4-6-15
フジタ本社ビル　1F.2F.
午前10:00〜午後6:00(日曜休館)
特別休館日・8月14〜18日、12月27日〜1月6日

株式会社フジタって？

株式会社フジタというのは、様々な建築物を作っている総合建設会社。有名なものだと、千葉のららぽーとや埼玉のソニックシティ、広島のアルパークなど、みんなこの会社が作ったもの。

ビルを作るときには、コンピュータで設計したり、完成予想図をCGで作ったり、また、いろんなセンサーを使ったりする。そういう技術を、ちょっと目先を変えてアミューズメントに応用したのがここにある施設なんだ。

もし、近くに行ったら、ぜひ寄ってみてはどうかな？

▲このビルにヴァンテがある。

遊楽画廊 EXTRA

画廊のMINI版って、いまいち評判がよくないみたい。でも、あれやめちゃうと、また載る人数が減ることになるからなー。いまだって、かなりのハガキ、泣く泣くボツにしてるとこだし。ページの増加ってのも、現状では物理的に無理なので、しばらくはあのまま続けさせてね。そのうち、ページが増えるといいんだけどなー。

▲い、いちめてないよぉぉ（笑）。（宮崎県・MINA）

▲あと少しでやっと発売だぁ。（山形県・魚）

▲本当に、また会えるといいね。（静岡県・サスケ）

▲いまだにドラスピのイラストも多い。（三重県・碧磨あてね）

こんな最先端アミューズメントが自由に遊べるぞ!

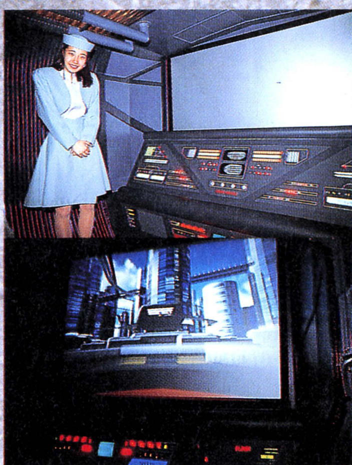
全てフジタの建設技術の応用で作ったアミューズメント施設。どれも無料で遊べるのだ。

コンセプター

スクリーンに映し出される迫力のCGに合わせて、4人乗りの可動きょう体が動く『コンセプター』。ディズニーランドのスターツアーズみたいな乗物で、ここでの一番人気。

乗車時間は1回約15分で、一日に30回稼働しているのだ。このマシンだけは、整理券をもらう必要があるので、インフォメーションで聞いてみよう。(もちろん無料)

平日の午前中などは、待ち時間なしで乗れるみたいだぞ。

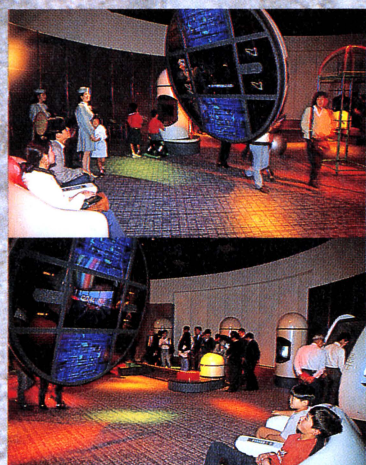


メディアアーム

ロボットアームの先に取り付けられた5台のモニター。ここでは、CADを応用し、パーツを組み合わせたコースを走るジェットコースターシミュレーション、自由に検索できる世界中の約70本のCGアニメーション、空撮の映像などを選んで見ることができるんだ。

また、イスにはボディソニックを内蔵してあり、サウンドも迫力満点。

アミューズメントホール内に、2台設置されている。



サウンドアクセス



空間センサーを使い、何もない空間を叩いたり、くぐったりすると音がする。いろいろな音があるぞ。

サムシング



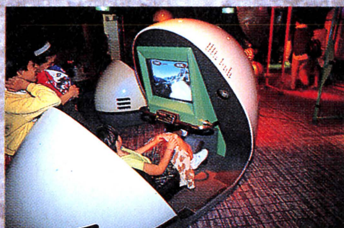
タッチパネルを応用したジグソーパズル式クイズ。画像はレーザーディスクを使っているのだ。

スクランブル・ユア・フェイス



ビデオカメラに写った自分の顔をコンピュータに取り込み、バラバラにして遊ぶ15パズル。

サイクルビジョン



ペダルを踏む速度と、画面の速度が連動。実際に野外で自転車をこいでいるような感覚が楽しめる。

ダブルビジョン



相手の注文したピザを作る、神経衰弱的なゲーム。コンピュータ通信技術を応用したマシンだ。

レインボーウォール



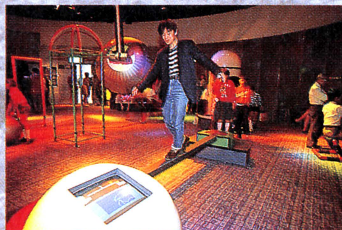
カラープレートを並べると、反射した色が前面の金属板に映る。好きな組み合せでいろんなパターンが作れるぞ。

ミックスフェイス



対面に座った二人の顔を、合成して一つの顔にできるマシン。恋人同士に人気があるみたい。

バランスビーム



平均台を、どのくらい上手に渡れるか? を採点してくれる。圧力センサーやひずみセンサーの応用なのだ。

ウォッチングレーダー



屋上のカメラを操作し、360度の景色を自由に見渡せる。もちろんズームアップもできるのだ。



◀ファミコンにはなるんだけどねえ。(埼玉県・桜丸)



◀ぬいぐるみもらったんだー。(神奈川県・ズームイン杉田)



◀送ってくれた新しい会報読んだよー。(京都府・剣崎美津穂)



◀パッケージもなかなかデカかった(笑)。(愛知県・趙雲子竜)



◀グラフィックはきれいだったよね。(福岡県・さかたわかこ)



ARCADE GAME

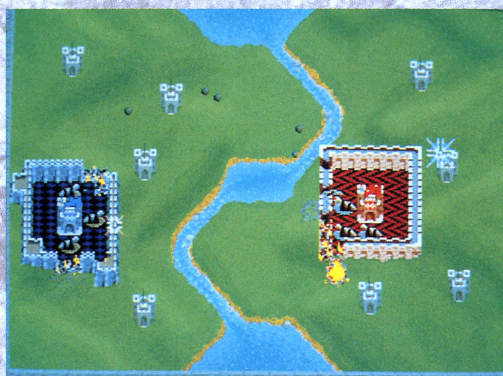
ランパート 〈アタリ/販売ナムコ〉



ルールはシンプルだけどやればぜったいハマル!!



この頃、「ローリングサンダー2」、「スティールガンナー」と、たて続けに新作を発表しているナムコがまた、ハマリゲームを発表した。その名も「ランパート」。ジャンルは、戦略パズル的要素のある戦闘シミュレーション、といえば分かりやすいと思う。とにかくこのゲームは見た目がすごくシンプル。初めて見た人は、なんだっ？ と思うかもしれないが、見た目で判断してはいけない。とにかくゲーセンで見つけたら、必ずプレイすべきだ！ ある程度プレイしてやり方を覚えたら、いつの間にかランパートにハマっている自分に気づくハズ！ ランパートのルールは、1P・2Pともに、破壊された城壁をいろいろな形のブロックで修復すること。時間内にできなくなったら終わり。城壁は一発の砲弾で壊す事ができるので、ムダな弾を撃たないようにするのがこのゲームのポイントだ。



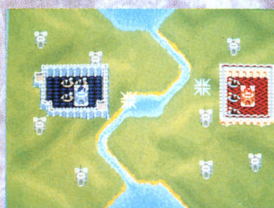
- **城** ◀この城のまわりを、ブロックで囲まないといけない。囲めないとEND。
- **砲台** ◀これがないと相手を攻撃できない。城の数が増えると置ける数も増える。
- **戦艦** ◀一人用だと、この戦艦がメインになる。二人用でも選べるぞ！
- **城壁** ◀これをただ壊すんじゃなく、一個おきに壊していくのがベスト！
- **ブロック** ◀形にはいくつかあって、面が進むにつれていやーな形が出たりする。
- **戦車** ◀こいつらは一人用でしか出ない。戦艦が水辺に来ると上陸するのだ。

©1990 ATARI GAMES ALL RIGHTS RESERVED. ©1991 NAMCO ALL RIGHTS RESERVED.

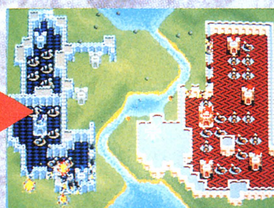
1Pよりも2P対戦が数倍おもしろいぞ!!



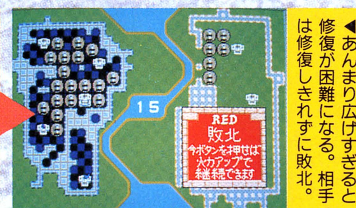
ランパートは1人でプレイできるけど、2人で対戦する事もできるのだ。当然このゲームでは2人で対戦プレイする事をおすすめする。まず2人用になったら、MAPを選ぶ画面になる。ここでは、戦艦のある所か、ない所かを選ぶ。できる事なら戦艦のない方を選んでプレイしよう。MAPを選んだら陣地を選んで砲台を置こう。戦闘が始まったら、まず相手側の城壁をボッコボコに穴をあけよう。ちなみに自分側の城壁を破壊することもできるぞ！ 戦艦面だったら先に戦艦を攻撃しよう。対戦で勝つ方法としては、相手が修復しにくいようにブロックを破壊すること。後は、キミのやりこみ方次第だ！



◀MAPを決め、陣地を決めて砲台を置いたら戦闘開始。



◀お互いにかなり強くなった。でもあんまり陣地を広げすぎると…。



◀あんまり広げすぎると修復が困難になる。相手は修復しきれずに敗北。



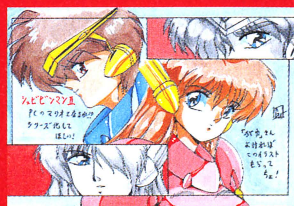
◀ちょっと難しいけどクリアできたかな？（東京都・夏乃）



◀DECOもCDでやればいいのにねえ。（鳥取県・長良川鵜）



◀編集部見てもおもしろくないよお。（千葉県・おやあ?れにこだ）



▲シリーズ化するといいね。（茨城県・大宮義亜）



◀画廊だけで買ってる人もいるかな？（神奈川県・戦魔（贈・浜森様）和彦）

スーパーバレー'91〈ビデオシステム〉

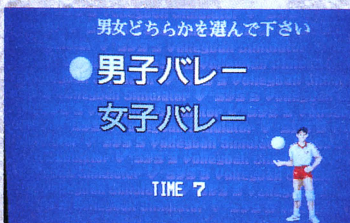
今度のバレーは女子チームもある！ キミは優勝できるかな？



ゲーセンで人気を博し、その後PCエンジンやメガドラなどに移植されて好評だった『スーパーバレーボール』の続編に当たるのがこのゲーム。

今度は、新たに女子チームも登場。男子、女子とも、6チームのリーグ戦。もちろん対戦プレイもできるぞ。また、一人時間差、ダイレクトスパイク、分身サーブなどの新しい技も加わり、ますます充実しているのだ。

©1991 VIDEO SYSTEM Co., Ltd.



▲男子バレーと女子バレー。キミはどっちのチームで遊ぶかな？



▲前作と同じように、ボールが赤くなったときがベストタイミング。叩き込めっっ！



▲スパイクが決まったときのこういう演出もさらにパワーアップ！



▲最初のサーブは、こうやって顔付きで紹介されるのだ！

EVENT G・W(ゴールデンウィーク)のメッセには最新ゲームが大集合!!

ファミコンスペースワールド



4月の24日から千葉にある幕張メッセで開催されたファミコンスペースワールド。ここでは、スーパーファミコンやファミコン、ゲームボーイなどの新作が、ずらっと展示されたのだ。

開催中は、いろいろな新作が遊べるとあって、連日子供連れで大賑わい。また世界卓球選手権もこの隣でやっていたので、各国の選手たちが、休み時間に会場をのぞいてたりしてたぞ。

今回の目玉は、やっぱりSFCのソフト。FFⅣや超魔界村などが出展されていたところでは、押すな押すなの大盛況。ほかにも、おもしろそうなソフトがいっぱいあったぞ。



▲初日は一般入場ができないので、まだこのくらいの人出だったのだ。



▲FC陣営最大のサードパーティ・バンダイのブース。ファミジャン'91もあったよ。



▲コロコロ誌上で活躍していたファミコン兄貴。今では立派な小学館の編集者だ(笑)。



◀ラ・ヴァルーの3人娘だぁー。（奈良県・トモエ）



◀遅くなったけど合格おめでとー。（東京都・芙蓉雷改め森山時次郎）



◀外伝はいつ頃でるのかなぁ？（千葉県・らうる）



◀MD版のデキはどうなのかなー？（東京都・羽原まや）



◀ブラックがかわいくて悪者にみえない(笑)。（埼玉県・風見鶏潮）



▼UB大賞おめでとー。よかったねー。（福島県・安積）



▼ここには、締め切りは特にないよー。（宮城県・かもめ）



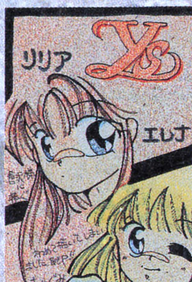
▼住所のとこは変えられないんだ。（宮城県・ペーいち）



▼まわりが和紙っぽいかんじだね。（北海道・T・K）



▼バックの色に溶け込んじゃうかな？（東京都・南めぐみ）



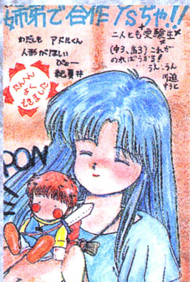
▼先生もイースやってたの？（宮城県・恩海りお）



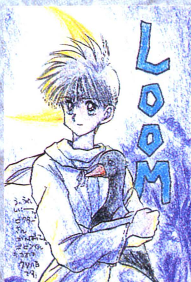
▼もう、みんなクリアしたかな？（茨城県・いーちま）



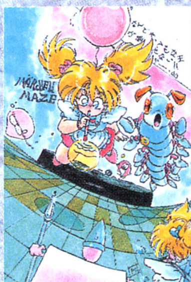
▼受験はどうだったか？（岡山県・紀夏井／川迫ずうと）



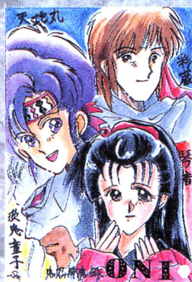
▼LOOMは2M対応で登場するんだよ。（宮城県・今西良樹）



▼団長はそこまで行けないぞ（笑）。（千葉県・MIYABI）



▼GBのゲームだったっけ？これって。（北海道・前田馨）



▼熱があるときは、ちゃんと寝てなさい（笑）。（北海道・戦部ようこ）



▼女神さまって年内に出るのかな？（宮城県・成吉思汗）



▼プリペルも、PCで出てくるといいね。（東京都・百手巨人）



▼ついにパソコン版が発売になった。（大阪府・くるまざき優）



▼ちょくちょく再販してるみたい。（東京都・坂本一樹）



▼今月は、まだ新情報が出てるよ。（宮城県・風樹慎麻／みつび）



▼セイバーは、そのうち家庭用機に移植だろーな。（宮城県・種和佳生）



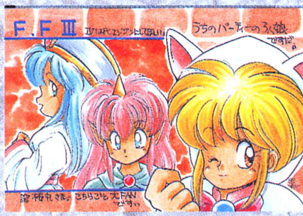
▼ゲームがあるからビックリマン描いてもいいよん。（東京都・駒神ゆうま）



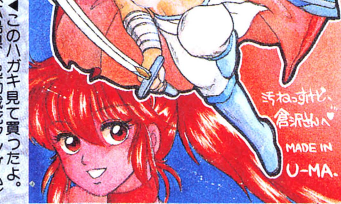
▼どうして移植しないのかな？（茨城県・まだぴー）



▼PCは、どうなんだろうね。（山口県・浜森むむ）



▼このハガキ見て買ったよ。（広島県・起動戦死マンダム）



▼ちょうど7月号に載りました。（神奈川県・PLA汚い）

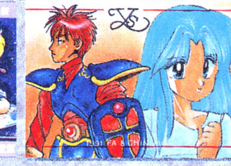


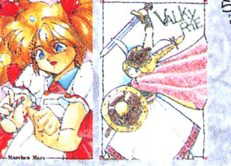
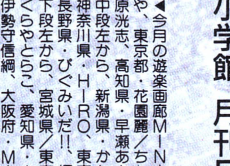
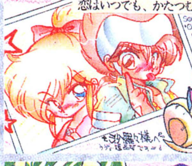
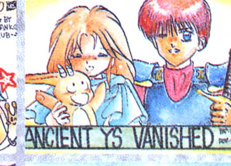
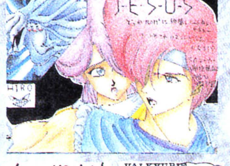
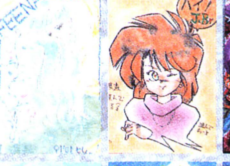


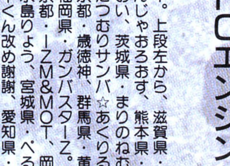


〈あて先〉〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館 月刊PCエンジン・遊楽画廊⑦係

▼今月の遊楽画廊MINI。上段左から、滋賀県・SHAMNEKOみいや、東京都・花園麗／ちんじゃおろおす、熊本県・かっちん、茨城県・舛原洸志、高知県・早瀬あおい、茨城県・まりのねむ、静岡県・伝七だ。中段左から、新潟県・かだつむりサンバ☆あくりる、静岡県・汐浜夫妻、神奈川県・HIRO、東京都・焼徳神、群馬県・黄名胡改め紙奈ちがや、長野県・ひぐみだ!!、福岡県・ガンバスターZ。下段左から、宮城県／東京都・JZM&MOT、岡山県・竜崎しかご／さくらやとらこ、愛知県・水樹りょう、宮城県・ぺるな・S、兵庫県・上泉伊勢守信綱、大阪府・Mーくん改め謝謝、愛知県・まろ、千葉県・きゃたら。

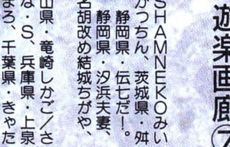











ウラ技ってどこの人が考えたの?……浦和さっ!

激烈技 SPECIAL

激烈のページって発売されるソフトの数によってかなり左右されるんだよね。多い時はいいけど少ない時はそりゃ〜もう大騒ぎってわけさ。

ヘビー級	超大技	ライト級	小技
ミドル級	大技	フライ級	おまけ技

ヘビー級 ●コズミックファンタジー2

ちょいと出ましたデバッグモード!!

茨城県/青木正実

右の写真みた?いきなりバヒ〜ンでしょ。フッフッフッ、下のコマンドをいれればこういうシーンを何度でも見ることができるっ!そう、テレネットさん必殺のデバッグモードってわけ。"あのシーンをもう一度見たいな〜" なんて思った時に便利なのだ!バッヒ〜ン!!

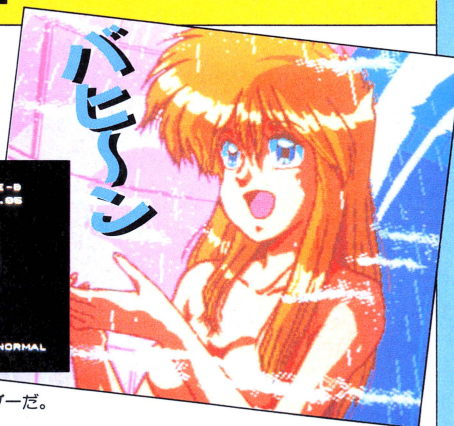


▲ランで立ち上げたらすぐに…

左の画面でランボタンを押してすぐに、Ⅰ・Ⅱ・ランボタン・セレクトボタン・方向キーの上、を押し続ける



▲この画面が出ればバッチグーだ。



▶こんな風に鼻血ブーな画面もほ〜れ。

ライト級 ●コズミックファンタジー2

何回もやくそうがもらえる!

愛知県/鵜飼清寛

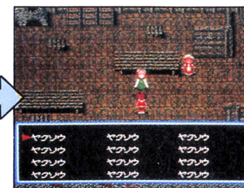
まずワムの村の村長さんに何回も話を聞いてみよう。その度にやくそうがもらえる。ただし、イベントをクリアするとダメ。ここ以外でもあるかも…探してみようぜ。



◀ク〜ッ、なんてやさしい村長さん。



◀ひとつもらうと欲が出るのが人情さっ。

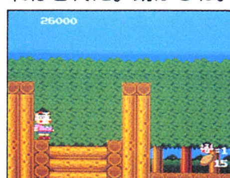

◀うん、これだけもらえば満足かも。

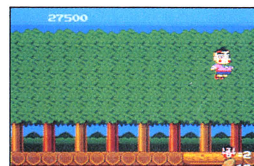
ライト級 ●おぼっちゃまくん

ワープするぶぁい!

埼玉県/鈴木和之

ヘケケなキャラのわりにけっこうムズイこのゲームにワープ発見!とにかく3-1まで行って最後のトランポリンを大ジャ〜ンプしてゴールのトランポリンを越えればOKだ。助かるね。


▲いいか、ここから目いっぱいジャンプするんだぞ。


◀ジャ〜ンプ!もう少しだっ、がんばれ、方向キーを右に押せ〜っ。


▶ギリギリセーフってとこだな。これでいきなり3-3ってわけだ。

ヘビー級

●ザ・サイレントデバッガーズ

面セレクト&無敵!

京都府／菱沼智昭

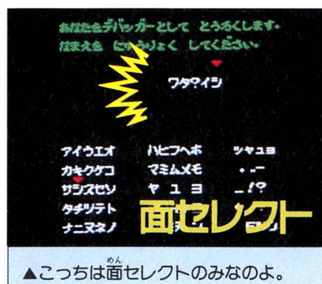
プレイ中に思わず心臓がドッコンドッコンしてしまうこのゲーム。でもコンティニューがないから結構ツライ思いしてるでしょ。そこで登場するのがこの技、面セレクト&無敵だ。下のパスワードの好きな方を入力してみよう。デモ画面の後に面セレクトが可能になる。しかも左のパスワードは無敵にもなっちゃう。これで1日1レベルって遊び方もできるぞ!



◀これは最終レベルの面だっ。



▲言う事無しのパスワードってわけ。



▲こっちは面セレクトのみなのよ。

LEVEL1
LEVEL2
LEVEL3
LEVEL4
LEVEL5
LEVEL6

◀これがデモ画面後の面セレクト画面だ。レベル1からレベル6までどこにでもいける。最初はできれば面セレのみでプレイして欲しい。とにかくこのゲームの緊張感はたまらないものがあるからさっ。

フライ級

●ポピュラス

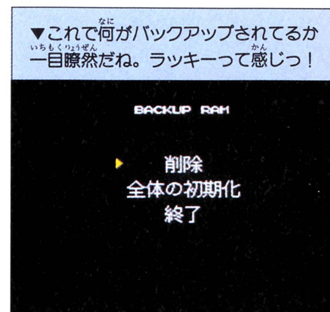
お気づかいありがとう!

東京都／鈴木龍之

インターフェースユニットや天の声IIの中にどんなゲームがバックアップされているか知りたい時はハドソンマークの画面でセレクトを押そう。



▲ここでセレクトボタンを押す。こういう気づかいってうれしいよね。

▼これで何がバックアップされてるか一目瞭然だね。ラッキーって感じっ!


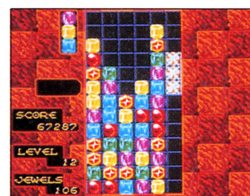
ライト級

●コラムス

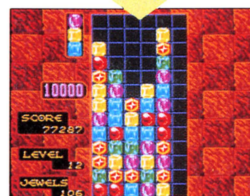
魔宝石活用法!

埼玉県／実在学生
栃木県／モンモン


◀魔宝石を全部出さないで1種類消す。


◀宝石が1つも無い所に魔宝石を落とすと…。


◀前に出なかった魔宝石でもう1種類消える。



◀なんと1万点のボーナスが手に入る。

フライ級

●モトローダーII

プー技をひとつ!

北海道／近藤聡

こういうプーな技もたまにはいいっか、ってわけで紹介します。ネームエントリーの画面で"ART88"か"MUSIC"と入力すると…



▲前のゲームの時はミュージックモードになったんだけど、今回は…



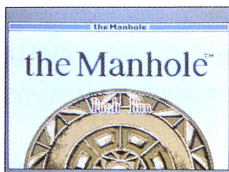
▲ショエ〜ッ、画面がまっくらで何にもできないよ〜。こりゃプー技だぜっ!

フライ級

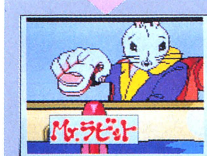
●マンホール

楽しいデモを見よう!

群馬県／海野智幸



なんとも不思議な世界を体験させてくれるマンホール。出てくるキャラクターもみんな魅力たっぷりだよね。そこで、左のタイトル画面で何にもしないで待ってると登場キャラクターを紹介してくれちゃうのだっ!!



▲かわいいウサちゃん!



▲ハードボイルドなヤツ。



▲何とも味のあるキャラ。



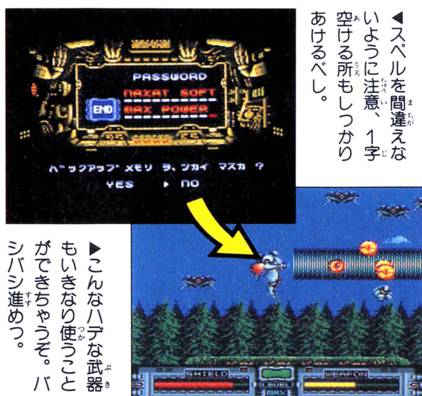
●エターナルシティ

最初から最強！

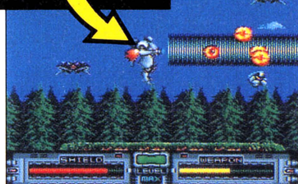
東京都／みよちゃん

NAXAT SOFT
MAX POWER

エターナルシティに隠しコマンドが発見された。右のパスワードを入力画面で入力すればOK。すると最初から、あらゆる武器やシールドなどを使うことができてしまう。これで複雑なマップもなんとかクリアできるだろう。成功を祈る。



◀スペルを間違えないように注意、1字空ける所もしっかりあけるべし。



◀こんなハデな武器もいきなり使うことができちゃうぞ。バシバシ進めっ。



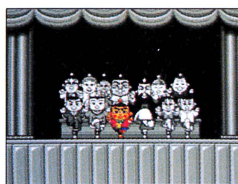
●おぼっちゃまくん

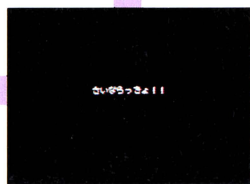
ムズ〜いっ2周目！

東京都／バナナブレッド

ヒーコラヒーコラバビンバビンとクリアしてホッとしている君、あま〜い！〝さいならっきょ〟の所で何かボタンを押すと2周目が始まるのだ！


◀ムズイ2周目の始まりだっ。


◀やっとクリア…。



◀ボタンを押すと。

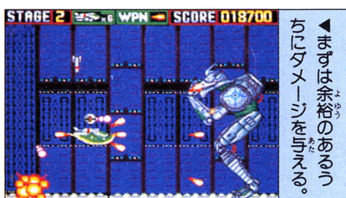


●ダウンロード2

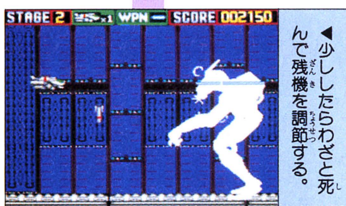
残機無限で全面クリア!!

兵庫県／野口清一

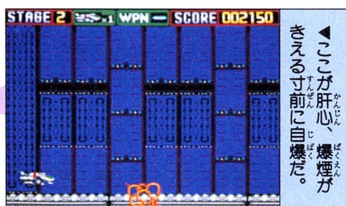
激ムズシューティングに残機無限の大技があった！まずステージ2のボス、ジャンプロイドの所まで行き、残機0の状態（自機の数が1の時ね）でボスを倒す。ボスが爆発していき、最後の足の部分が爆発し終わって爆煙が消える瞬間、壁などにぶつかり自爆するのだ。うまくゆけば次のデモシーンになる。タイミングが凄くシビアだから何回もやってみて。



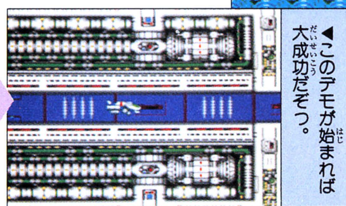
◀まずは余裕のあるうちにダメージを与える。



◀少ししたらわざと死んで残機を調節する。



◀ここが肝心、爆煙が消える寸前に自爆だ。


◀このデモが始まれば大成功だぞっ。



最初は残機が9と表示され、1機やられると0になりあとは変化なしで0のまま。けど無限にプレイできるって寸法だ。これでクリアも目の前だね。



●イースⅢ

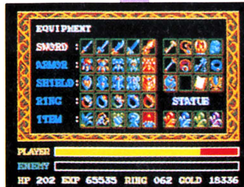
弱気？ なアドル

広島県／KEY

どんな凶暴なモンスターにも勇敢に立ち向かっていくアドル。けどたま〜に弱気になることもあったのだ。ガルバランとの対戦の前になにも装備せず、プレートにのろうとすると弱気な発言が見れる。



◀このプレートに乗る前に装備をはずす。



◀全部はずしてプレートに乗ると…。



◀ねっ、弱気でしょ。でもあたり前かも！



●イースⅢ

最強パスワード！

広島県／屋田勇一

御存じイースの最強パスワードを紹介しよう。最強レベルである程度の装備を持ってるぞ。

パスワードを入力してください
あつずずぞ／くくくくきでき／できできでくう
たはのああ／ちつるけけけけ／けけけけさけけ
けけけけけけ／けけけけけけけけ／けけけけけけけけ
けけけけけく／ねね



◀レベルは最高でゴールドも最高だぞっ。



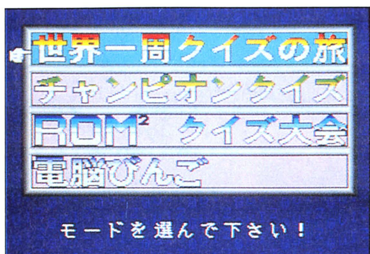
◀装備もそこそこ整ってるし、楽勝かもね。



●QUIZ まるごと Theワールド

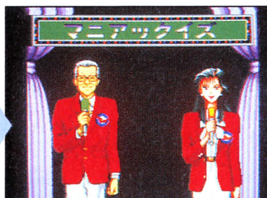
マニアック～イズ!!

埼玉県／KANON



上のモード選択画面でセレクトボタンとランボタンを押しながら方向キーの左を押す

マニアック～イズ！ってなわけで超マニアックな問題が続出のマニアックイズが隠されていたのだ。やり方は左下を見てもらうとして、その問題の内容はっ？これがまたフツーの人では全問正解はおろか、150問中10問できるかできないかというほどムズカシイ！こんなん全部できる人いるんかいな？



◀マニアック～イズの始まりだ～っ。



▲規定数以上間違えるとこのようにドアップでなじられてしまう。

◀オっ、画面下で森高千里もどきが踊っとるぞ。いいぞ～ぬげ～！

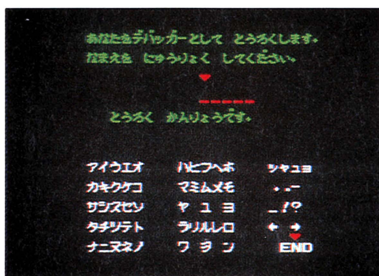


●ザ・サイレントデバッガーズ

名なしのショ～ジ君

秋田県／石崎慎介

名前入力の時に、何も入れずに登録してみよう。するとなぜか“ショージ君”になる。



▲なーんにも入れずにENDを選ぶと…



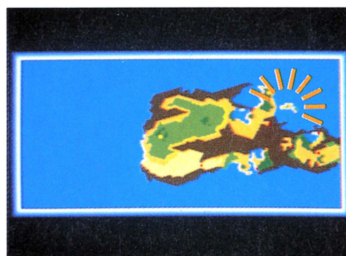
▶わーい、僕ショージ君！て、なんでショージ君なんだろう？



●コズミックファンタジー2

かわうそ君!?

神奈川県／市川健太郎



あの“コズミック2”に、な～んと“かわうそ君”がゲスト出演していたぞ！場所は上の地図で見てくれ。グルバ大陸の北部、半島がそこだ。



◀このキャンプを下に。



◀あうっ、かわうそ君。

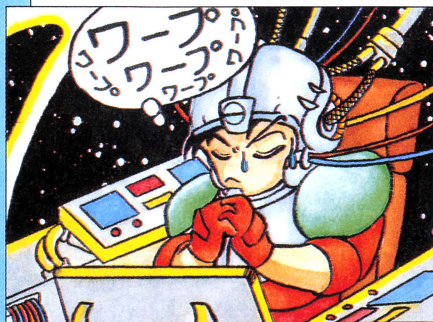


●ダウンロード2

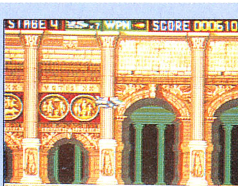
4面・8面でワープ!!

広島県／多渡秀徳

ダウンロード2に2か所のワープゾーンがあった。場所は4面、8面のボス出現のアクセスのちょっと前。そこでセレクトボタンを押せばよろしい。



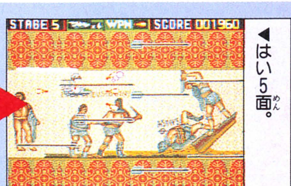
4面



◀ここらでセレクト。



◀ボスをとばして。

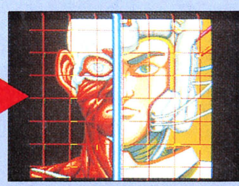


◀はい5面。

8面



◀同じくセレクトで。



◀デモにとんで。



◀ほれ9面さっ。

ヘビー級

●パチ夫くん 幻の伝説
お得!全ての店に入れる!!

大阪府／秋本清治

どちらを使用しますか?
★ 専 用コントローラー
ノーマルコントローラー

NEW GAME START
CONTINUE

左の画面で
方向キーの右、左、セレクトボタン、右、左、Ⅰの順に押す。

NEW GAME STARTを選んでⅠボタンを押す

パチ夫くんに最初から全店に入れる隠しコマンドがあったのだ！　しかも全店の規定台数が1台になってしまうというオマケ付き。でも、セーブして電源を切ってしまうと、次からは規定台数は元にもどっちゃうぞ。



◀ヒャッホウ!どこにでも行き放題だっ。まずは〝うたまろ〟にでも行くかな～っと。

ヘビー級

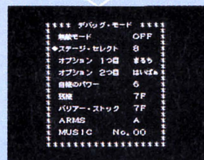
●エルディス
うっれし～デバッグモード!

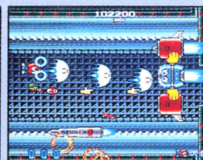
鹿児島県／アッポー

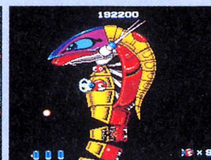


超コミカル、超激ムズのシューティングに、なんでもできちゃうデバッグモードが発見されたぞっ。好みの難易度に変えたら、下のコマンドを入力だ～っ!!

上の画面で　Ⅰ、方向キーの右、左、Ⅱ、上、下、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、の順に押す


▲この画面でやり放題。


▲いきなりこのパワー！


▲ヘッヘ～無敵だぜっ。

フライ級

●ゼロヨンチャンプ
またまたパスワード

広島県／阿佐宏一郎
愛知県／桜井昇

またまたパスワードを紹介するぞ。今回はVSコンピュータ、VS. MANで強力なマシンを使うことができるパスワードを3つだ。右のパスワードをそれぞれ入力してくれ。これで迫力あるレースができるってもんだぜ。おらおら、誰か挑戦してこいよ（強気)。

1	ああああああ スープラ
2	づぜRZ 9 フェアレディZ
3	SOFJJ トヨタスポーツ

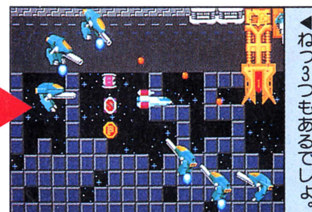
ライト級

●ヘルファイアーS
いっきにパワーアップ!

鳥取県／ハタモト

ビジュアルビシバシの華麗なシューティングでちょっとお得な技を教えるぞ。アイテムを出す敵キャラが出現したら、うしろからやっつけよう。するとアイテムを1度に3つもだすぞ。こりゃーお得だ。


◀うまく後ろに移動しろ。


◀ねっ3つもあるでしょ。

『激烈技』を大募集だっ!

キミが見つけたおもしろワザを大募集しちゃうぞ！　どんなワザでもかまわないけど、ほかの人が考えたものはボツにするからね。この激烈技のコーナーに採用された人には、右の〝図書券〟をプレゼント！　月刊PCエンジンを2ケ月分から1年分まで貰えてしまう（オツリもある！）スグレモノだぜ！

ワザを見つけたら、応募方法をよく読んで送ってくれ！（どんなスゴイワザでも、ゲーム名が書いてないとダメだよ)。

たのしいワザをたくさん待ってるぜっ！

図書券をプレゼント！

この激烈技のコーナーに採用されたヒトには、そのランクに見合った〝図書券〟をプレゼント！　これで好きな本を買っちゃおう！

ヘビー級→10000円
ミドル級→5000円
ライト級→3000円
フライ級→1000円

41円　郵便はがき　101-01
東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館
月刊PCエンジン編集部
「激烈技⑦」係

激烈技
（ここにキミが見つけたワザを書こう)
住所
氏名
年齢　電話番号

●応募のきまり

官製はがきに、キミの見つけたワザと、住所、氏名、年齢、電話番号をはっきり書いて「激烈技スペシャル⑦」係に送ってください。私製はがきの時は、41円切手を忘れずにはってね。

NEW GAME

いやーな梅雨がヒタヒタと近づいてくる。あー、いやだいやだ。こんな時季は気分スッキリシューティング、

ヴァリスⅣ



レーザーソフト・日本テレネット／価格未定

開発情況　発売日未定

シリーズ最新作をいろどるニューキャラクター誕生!

人気アクションシリーズ「ヴァリス」の最新作第4弾が、いよいよ発売されることになったぞ。ゲームの根本的なシステムは従来のものと変わらず、前作「Ⅲ」をいっそうパワーアップした感じになりそうだ。新しい試みもとり入れられている。





またも狙われた人間界……魔幻衆を打倒せよ

魔王グラメスをたおしたヴァリスの戦士・優子が天界に召され、数年の歳月が流れた。その後魔幻衆の復活によって人間界が崩壊し、夢幻界、バニティー城は陥落、女王ヴァルナは捕らわれの身に…。鬼族のチャムを先頭に、必死の抵抗をするレジスタンス。しかし、女王ヴァルナの処刑の時が、刻一刻と迫る……！



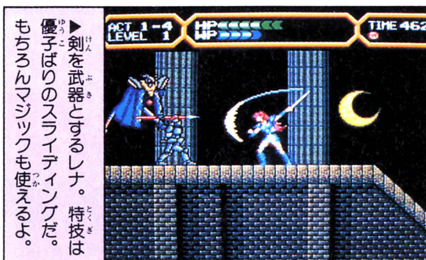
▲雪山を背景に、夢幻界を救うための死闘が始まった…。



▲戦いは夜も続く。前に敵、背後からも、敵。

ヴァリスの剣を求めて旅立ったレナとアム

この「Ⅳ」には、新しいマイキャラが登場するぞ。1人はレジスタンスの女戦士、レナ。剣を片手に魔幻衆の王、ガルギアに立ち向かうが敗れてしまう。そして、レナの妹でレジスタンスの僧侶、アム。僧侶とは思えないほど軽い性格をしている。この2人は「Ⅲ」同様、マルチキャラクターシステムで使いわけることができるようになっている。謎のキャラ、アスファーも登場する。



▶剣を武器とするレナ。特技は優子ばりのスライディングだ。もちろんマジックも使えるよ。



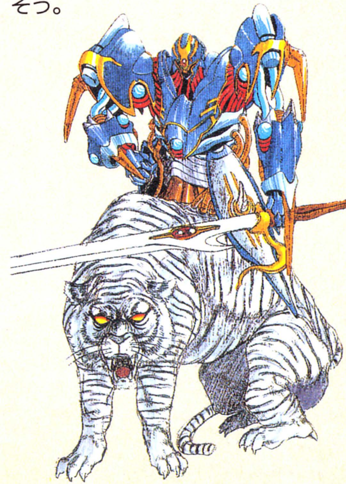
◀投げると帰ってくるブーメランの使い手アム。身のこなしがとても軽いのだ。



◀旅立つレナ・アムの姉妹。目ざすは魔幻界に占領されたバニティー城だ。

優子たちも出演するのだ!!

さて、この「Ⅳ」にはたくさんのキャラクターが登場するぞ。「Ⅲ」の主人公・優子をはじめ、ヴァルナも捕らわれの身で登場。このヴァルナの救出のために、レナとアムを送りだすのがチャムだ。また今回の大ボスといえるのが魔幻衆の王、ガルギア。今までは神の怒りをかい、水晶柱グラードに封じられていたが、復活をとげたのだ。タイタンの指輪の力によってさらに凶暴な姿に変身するという。そして謎の存在がアスファー。魔幻衆の前の王というが、不可解な行動をおこしていく。これらのキャラのからみも目玉の1つといえそう。



◀下半身がトラというダルゲン将軍。こんなにオッカナくてデカいキャラクターがたくさん出てくるぞ。

©TELENET JAPAN 1991

SPECIAL Part.2

それともどっぷりRPG？ 月P読んで新作の品定めもいいかもね。

スクウィーク





ビクター音産／価格未定

開発情況　7月発売予定

「スクウィーク」は、フランスのLORICIEL社が開発し、インフォグラム社より発売されていたアクション要素たっぷりのパズルゲーム。

平和だったスクウィーズ・ランドは、敵に侵略され青い毒で覆われてしまった。これを元に戻すのが主人公のスクウィークの役目なのだ。

多くのアイテムを取って、数々の難関を突破し、99の大陸をすべてクリアしよう！





スクウィーズ・ランドを取り戻せ！

危険もいっぱいだ!!



床は仕掛けだらけ

床は一枚、一枚のタイルでつながって、滑るタイルや、ひびの入ったタイルなどいくつかの種類がある。

敵の出現するタイルは、左のように一定間隔で開閉する。閉まっているときに触れると1ミスだ。

タイルに気を付けよう

ゲーム中でタイルの無い所があり、そこに落ちると、スクウィークが1人減るんだ。だから気を抜いて歩いてるとつい穴に落ちてしまう。　操作ミスしたりしないように、よく画面を見て動かそう！



敵もかなり強力!

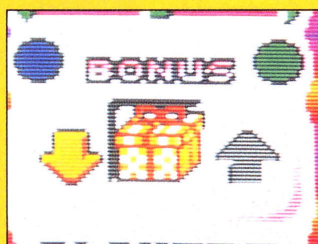
始めのうちはとぼとぼ歩いてるだけの敵も、ステージが進むにつれ、弾を当てても平気な敵や、動きが素早い敵、いきなり弾を撃つ敵が登場する。

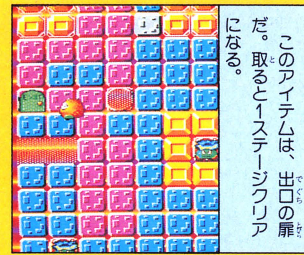
新しい面に行くたびに気を引き締めなきゃならないのだ。

アイテムを取り逃すな!!

このゲームはかなり多くアイテムが登場する。アイテムは定期的に出て、一定時間で消えてしまうので、右の方にあるアイテムの種類・位置指定の画面をよく見て、逃がさず取ろう。

アイテムをちゃんと取れれば、ゲームクリアが楽になるぞ！

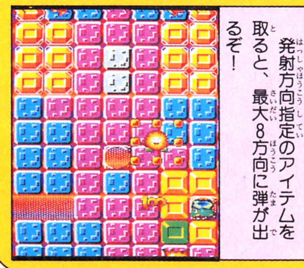




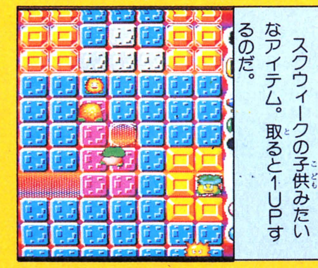
このアイテムは、出口の扉だ。取ると1ステージクリアになる。



これはテディ・ベアといって4種類あるのだ。全部集めると良いことがおこる?!



発射方向指定のアイテムを取ると、最大8方向に弾が出るぞ！



スクウィークの子供みたいなアイテム。取ると1UPするのだ。

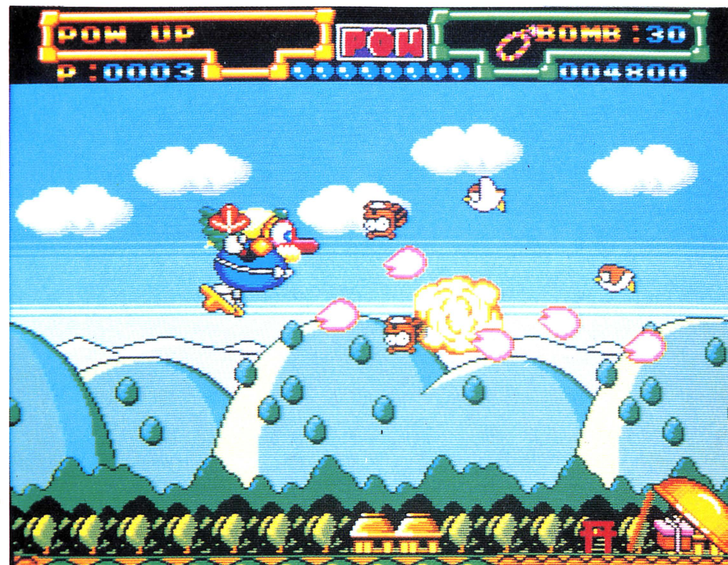
©LICENSED FROM INFORGRAMES. ©1989, 1991 LORICIEL. ©1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

はなたーかだか!?



タイトー／7200円

開発情況　8月9日発売



コミカルな横シューティングの登場だよ!!

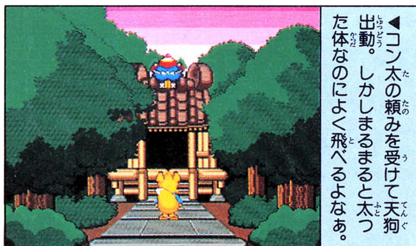
なんだなんだ、このミョ〜にインパクトのあるタイトルは!?　どうやら天狗が主人公らしいんだけど、ジャンルはアクションなのかな？それともRPGかなぁ？　ええっ!!　シューティングなのぉ、これ。

そうなのです。この『はなたーかだか!?』（発音するときのアクセントがポイント！）は、天狗が主人公の楽しいシューティングなのだ。ステージごとのアイディアもたくさん用意されていて、一風変ったソフトだから、これは要チェックかもよ。

化けダヌキを封印するべく、いけいけ天狗!!

はてさて、なぜこの天狗くんが戦わなければならないのか？　いったいどんな使命を背負っているのか？　旅立ちにいたるまでのいきさつを軽〜く紹介してみよう。

事件は、キツネのコン太が悪者タヌキの封印を解いてしまったことから始まったのだ。このタヌキ、封印されていただけあって超極悪人…じゃなくて超極悪タヌキ。コン太の彼女をさらって、あっという間に姿を消してしまった。そこで、困り果てたコン太の頼みを受けて、天狗の出番となったワケ。12個の封印マークをすべて集めて、コン太の彼女を救けよう！



◀コン太の頼みを受けて天狗出動。しかしまるまると太った体なのによく飛べるよなぁ。

POWER UP

主人公の天狗は、アイテムを取るとパワーアップ！　3段階に体の大きさが変わるんだ。（ちなみに、まん中がスタート時の大きさ。）デカきゃいいってもんじゃないけど、やっぱり大きいことはいいことだ！　なんてね。



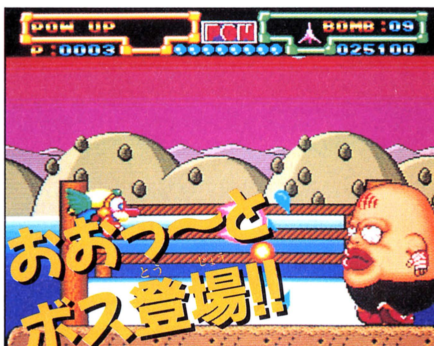
▲通常攻撃の他に、強力な弾を発射することもできるんだ。いわゆる神通力ってやつかな？

▼滝をバックにして進む天狗。ちなみに敵は全部、タヌキが化けているんだ。





▲おやっ、下の方にアイテムが。でもなんかワナみたいだし、どうしようかなっと。



プリティな敵キャラもたくさん登場

主人公の天狗に負けず劣らずのかわいいキャラを紹介するよん。



▲地面をトコトコと歩いてくるぞ。

▼天狗が近づくとロケットみたいに飛び出すのだ。





▲チョコンとついた瞳がとってもキュートだね。

▼水のなかに住んでるカッパくん。





▲ジャンボ虫取りアミをブンブン振り回すぞ。

©1991 TAITO CORP

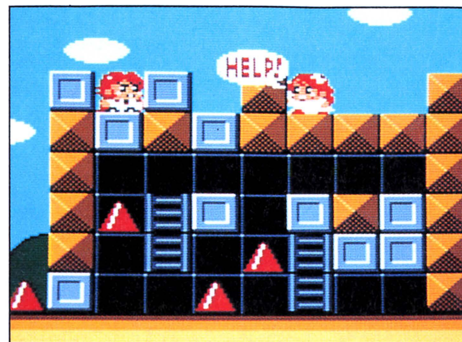
HOT!

マジカルパズル・ポピルズ

テンゲン／価格未定

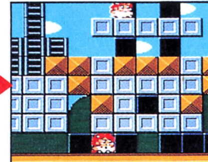
開発情況　発売日未定

シンプルだけど奥が深～い！お姫様を助けるパズルだ！



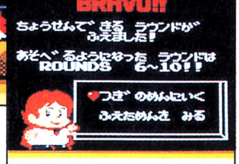
テンゲンさんの「クラックス」に続く第2弾がこれ。ブロックをパンチやキックで壊しながら道を作り、お姫様を助けるゲームだ。敵がじゃまするステージとかもあるよ。





▲プレイする前にクリアするためのヒントも見られる。はしごをうまく落とせばお姫様を助けられるかな!?





▶全体の80%をクリアするごとにステージが増えるよ。

◀お姫様の動きを見るのもたいせつなんだ。

※画面はセガ・ゲームギアの画面です。

HOT!

ファイティングラン

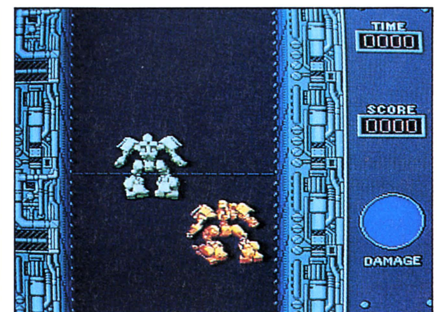
日本物産／価格未定

開発情況　発売日未定

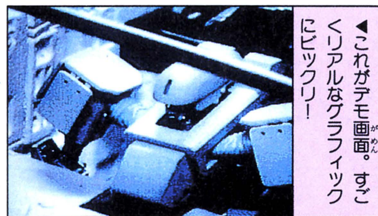
ロボットの戦闘ショーを楽しむ未来型バトルスポーツゲーム！



▲「ファイティングラン」のイメージビジュアル。ゲームへの期待も高まるね。



▲今までにないアクションが期待できる、新しいゲームシステムだとか。



◀これがデモ画面。すごくリアルなグラフィックにビックリ！

まだ開発途中のものだけど、ニチブツさんの新作「ファイティングラン」の写真が早くも届いたぞ。このゲームはロボットたちを戦わせて楽しむ、戦闘ショー。画面で見るだけでもかなりハードなアクションが楽しめそうだね。舞台となるのは21世紀後半、世界が平和になったため人間の闘争心が抑圧されたことから"ストレス"を解消するために生まれたスポーツだという。



◀廃棄処分となった機動兵器を利用して、戦闘が行われるのだ。

※画面は開発中のものです。

太閤記

アスク講談社／価格未定

開発情況　発売日未定

戦国の世に覇を唱えるのはキミだ!!



どうも、コンシューマー関係のシミュレーションて、何かが違うんじゃない？　とか感じてないかい。初心者でもとっつきやすいように、とかが判で押したように売り文句になってるよね。とっつきやすいのはいいが、どうしても底が浅くなっちゃって、結果的にはSLGなんてチョロイぜ！　なんてナメられちゃったりしてね。難しくたってイイじゃん。その分、操作系とか演出でカバーしてあげればさ。SLGって深くて面白いもんだよ本当は。太閤記って、そんな期待に応えてくれそうな気がするな、オレ。



◀史実や戦場となった地形など、集められる限りの資料をふんだんに使っているとか。

▶アイコンを多用しているため、コマンド操作は簡単。手軽で本格的なSLGというわけ。

©TENGEN LTD., ©1991 Nihon Bussan Co. Ltd ©㈱アスク講談社

HOT! パワーリーグⅣ

ハドソン／6500円

開発情況　8月9日発売

今年もパワーリーグの季節がやってきたぞ!!

毎年この季節になるとやってくるあのソフトが帰ってきた。そう『パワーリーグⅣ』の登場だ！
今年のⅣは、より一層パワーアップして、数々の新機能が搭載されている。その代表的なものが、オートランナーとオトイレモードだ。オートランナーは、打撃に専念できるというメリットがあるし、オトイレモードはゲーム中にウォッチモードに切りかえられる。その他、今までにあった4人プレイやエディット機能もついている。最新のデータで遊べるのはもうすぐだぞ!!



▲Ⅳでは、前作の球場に埼玉、神戸、名古屋を加えた6球場。



長いペナントもこれでのりきる!!

オートランナー



◀オートフィルダーに続いて、今年はオートランナーもあるんだ。

ウォッチモード



◀4人プレイのとき、1人が抜けてもこのモードがあれば安心だね。

ナイターもある!!



Ⅳのペナントは、実際のペナントを忠実に再現。だから、試合の日程によってはナイターもあるってわけ。夜空に向かって打つホームランってのも気分いいぞ！

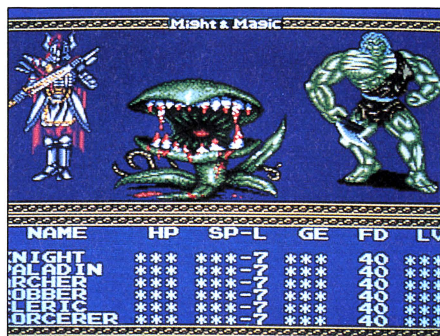
©HUDSON SOFT

マイト&マジック(ブックⅠ)

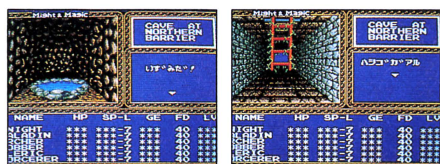
NECアベニュー／価格未定

開発情況　発売日未定

3-Dロープレファン待望作!!



今月はストーリーのさわりを紹介。
古の昔、一つの惑星を2つの大いなる意志が戦い、そして共に力つきた。戦いの地“ヴァーン大陸”は暗黒の大陸と呼ばれた。今、このヴァーンに6人の冒険者が訪れようとしていた――。


▲ダンジョン内は泉、宝箱などイベントいっぱい。


▲地下何層ものダンジョンも登場する。


▲ここは教会。町やダンジョン内にもあるぞ。

HOT! スペースファンタジーゾーン

NECアベニュー／価格未定

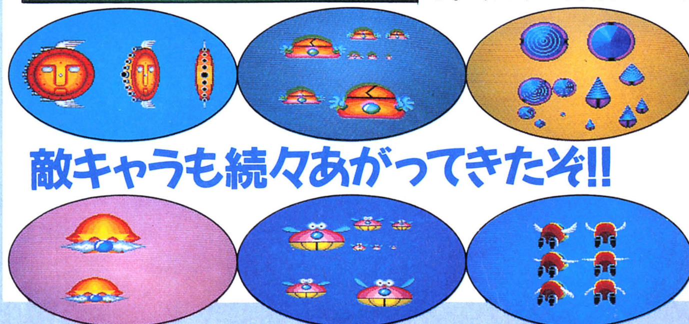
開発情況　発売日未定

スペハリ+F・Z(ファンタジーゾーン)=コミカル3Dシューティング



スペハリのハードさと、ファンタの楽しさが合体したらこうなった、てな感じのコミカルシューティングがこれ。企画を聞いた時、一瞬どうなることかと思ったけど、開発画面を見るとなかなか楽しそう。オパオパの後姿がいいね。

敵キャラも続々あがってきたぞ!!



©1987 Jon Van Caneghem ©1991 NEC Avenue, Ltd.

コリューーン

ナグザット／価格未定

4M

開発情況　8月頃発売予定

子供になったミント姫を救うため、コリューーンがんばる!!


◀2面のボス、アメリカザリガニ。大きなハサミで攻撃してくるぞ！


▶ユニコーン&ペガサスの強烈な攻撃！ダメージを与えると一匹になるぞ。

かわいいコリューーンが愛しのペパーミント姫を救うために大活躍する、ファンタジック・シューティングの決定版！

コリューーンはコウノトリの持つ3色に変わるパワーボールを取ると、それぞれの色に対応したパワーアップをするのだ。パワーアップしていなくても、エネルギーをためるとメガファイヤーがうてるよ。他にも5種類のお助けアイテムや、ニワトリをうつと出てくるオプションキャラのマゴリューーンがいるぞ。君はミント姫を救えるかな!?



マジカルチェイス

パルソフト／価格未定

4M

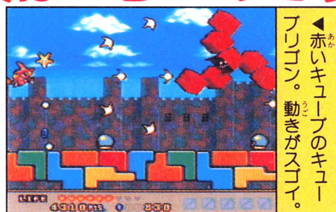
開発情況　8月発売予定

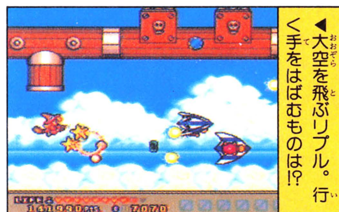
いくよクルリン待ってよリプル 魔女の修業はつらいのです




◀背景の微妙な色づかいが、とってもキレイだよね。後半ステージはもっとすごいよ。

これがPCかとびっくりするようなカラフルでポップな色彩。想像を超える動きで2度びっくりの敵キャラ。話題騒然の「マジカルチェイス」は次号から詳しく紹介だよ。


◀赤いキューブのキュープリゴン。動きがスゴイ。


◀大空を飛ぶリプル。行く手をはばむものは!?

◀ほうきにまたがり、さっそうと飛び立つリプル。

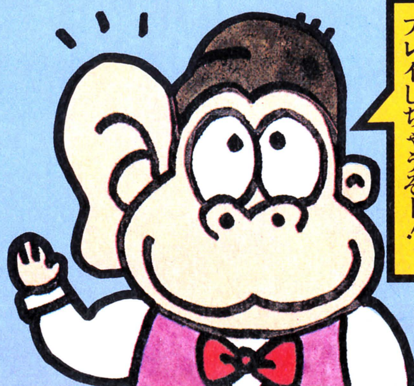

▶愉快なキャラもたくさん登場するよ。

開発情況

●にわかにPCエンジンのハード関係がさわがしくなってきた。それにともなってCD-ROMの2M対応ソフトも発表された。このへんのことは今月号の巻頭記事や59ページからの記事とかを見てね。それじゃ今月も開発情況を伝えておこう。

●まず、タイトーさんから。今月は何と新作が5本も発表されたよ。アーケードからの移植ものが「ヒット ジ アイス」と「ミズバク大冒険」の2本。アーケードやFCで人気の「中華大仙」のパワーアップ版「中華大仙2」（仮題）。それからパソコン版で話題を呼んだ「斬」。オリジナルの「マミーヘッド」（仮題）。以上の5本が新しくラインナップに加えられたのだ。情報が届いたものから次々と紹介していく予定だよ。

●工画堂スタジオさんの「ラ・ヴァルー」に続くソフトは、パソコン版のヒット作「シュヴァルツシルト」に決定！　宇宙を舞台にした壮大なシミュレーションだよ。来月号で発表する予定だからお楽しみに。



●ナムコさんから発表になった競馬ゲーム「ワールドジョッキー」（右上の写真）。FC版の「ファミリージョッキー」をパワーアップしたものになる予定。来月号で紹介できそうだよ。



●NECアベニューさんの「立体将棋（森田将棋）」は順調に開発が進んでいるよ。来月号で紹介できるかも。

●ココナッツジャパンさんのカード版「パチ夫くん／十番勝負」も来月紹介する予定。CD版とどこが変わるのか楽しみ。

©1991 naxat soft. ©PAL SOFT

神楽坂DX

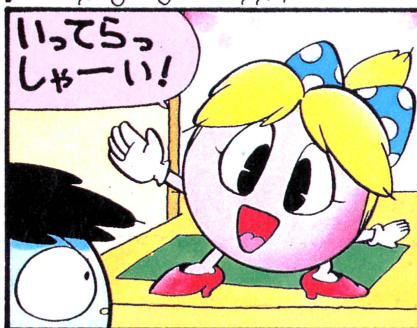
18才未満おことわり!

幻!?夢!?

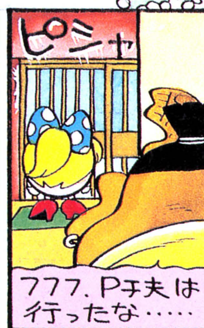
ACT.20 パチ夫くん幻の伝説

銀 玉井たけし

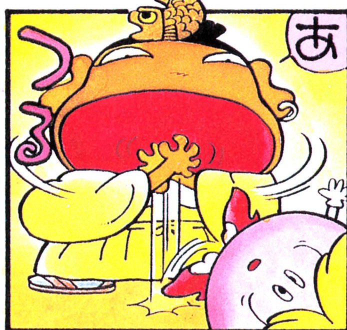
★小学生の頃、私の両親は東京都足立区の縁日で、本物のパチンコ↗

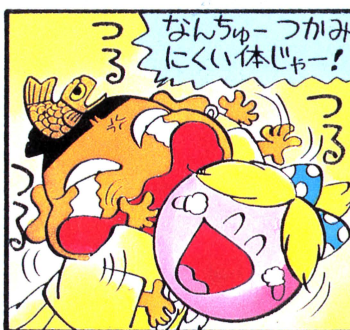


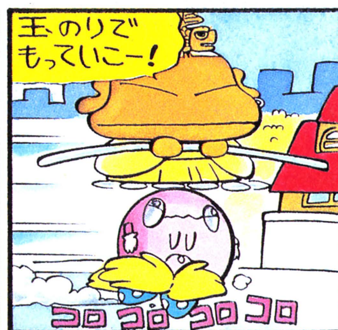


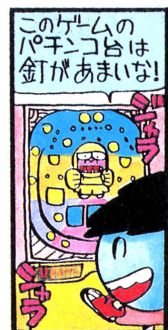














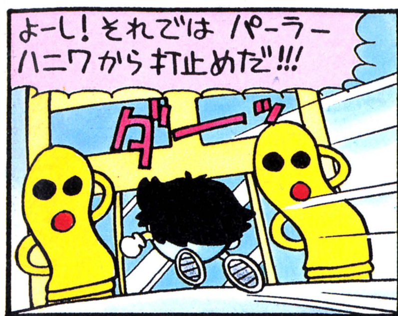


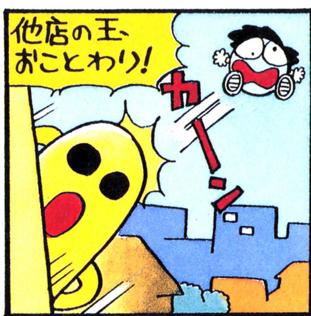




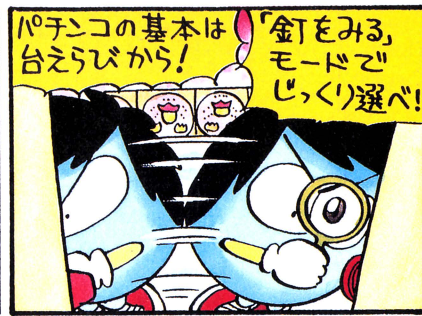


台を買い、家に持って帰ってきた。玉1500発付きで千円だった。—実話—

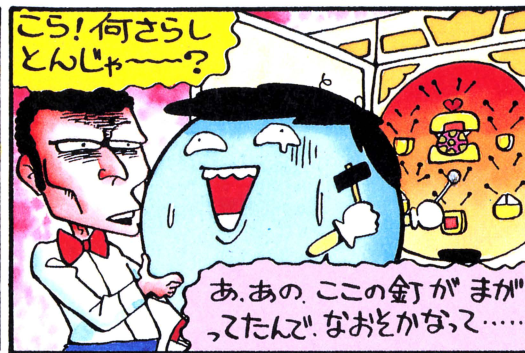




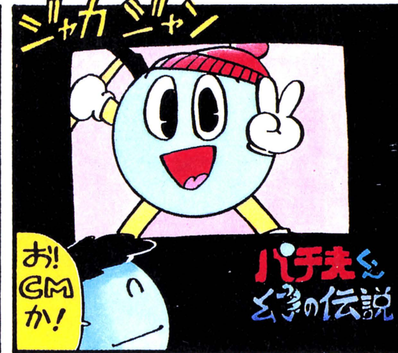


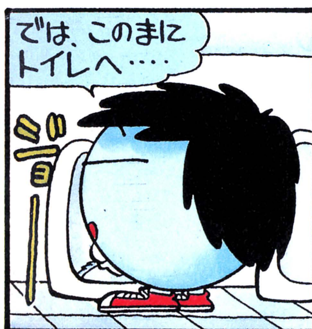


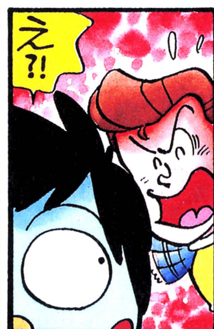


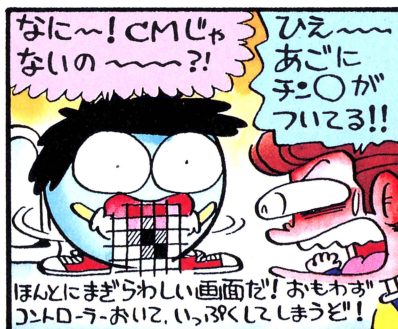








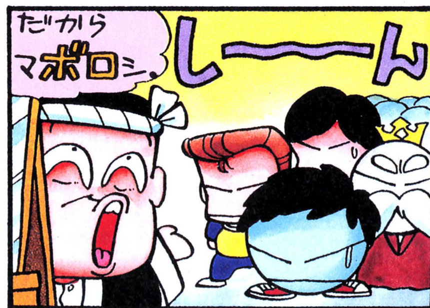


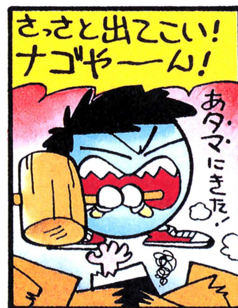


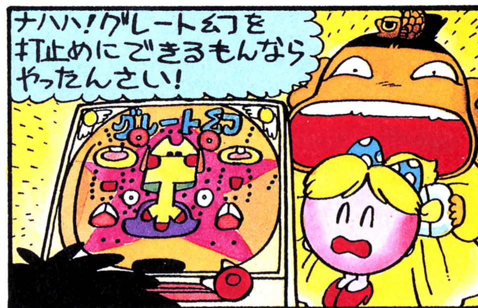


なんのために何台も打止めにしたのやら。

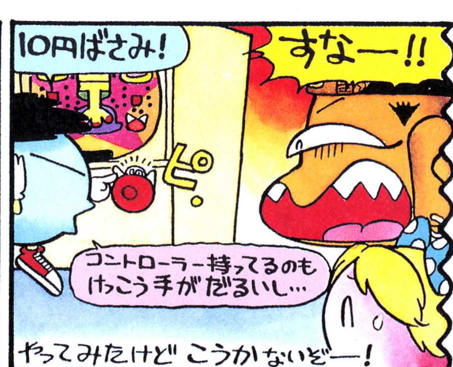






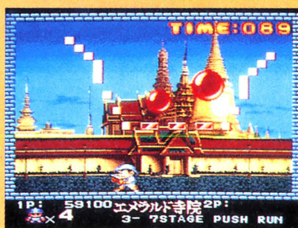








発売直前REVIEW 5/31～6/29

	ポンピング・ワールド	コブラII ～伝説の男～	パワーイレブン
			
	5月31日発売　4500円 ハドソン 	6月7日発売　6800円 ハドソン 	6月21日発売　5800円 ハドソン 
AM 今号よりレビューの担当とあいなりましたAMと申します。以後お見知りおきのほどを。というわけで「コブラII」と「ライザンバーII」がおすすめなAM。ちなみにAMは午前ということではなく、ただのイニシャルです…。	グラフィック、サウンドそして低価格とCD－ROMならではの魅力をつめこんだ1本。ゲームはシンプルながらも熱中度は○。2P同時ならクリアもスムーズに。世界各国の背景もさることながら、この価格でこれだけ遊べるのはユーザーにとって、うれしいソフトだと思うよ。	ため息が出るほどかっこいいコブラのセリフ。前作をはるかに上回るグラフィック、ストーリー展開には圧倒させられる。まさにSFハードボイルドだ。宿敵クリスタルボーイと戦う時、きっと君は両手の拳が震えることだろう。ADVを超えたこのシリーズ。ぜひ体験してほしい。	選手1人1人にパラメータがついているので、個性にあわせたチーム編成が楽しめたり、イベント風の演出も退屈させない出来になっている。操作性もいいので対戦プレイは燃えるはず。ただキーパーがオートなのでコツをつかむと簡単にシュートが入ってしまうのが悲しいなぁ。
YUGON 今月はなんといっても『ライザンバーII』を押しますね、僕ァ。難しすぎるという意見もあるだろうけど、買ってきて30分で終わっちゃうソフトよりよっぽどいい。あと友達とやるなら『パワーイレブン』もけっこうオススメだゾ。	なんといっても評価したいのが、CD－ROMでこの値段!! ってところだよね。ハドソンさんにはぜひこの路線を開拓してほしいな。で、かんじんのゲームの方なんだけど、単純ながらも工夫が凝らしてあるのがいい。気晴らしにふと遊びたくなっちゃう1本だ。	実際に遊んでみると、デジタルコミックなんだなって実感する。形式はアドベンチャーなんだけど、テンポよくストーリーが展開するんだよね。もちろん、話自体も壮大な感じがヒシヒシと伝わってくる。ただ、システム的に前作と違ったものを加えてほしかったのも事実。	操作性がバツグンによくて、ここまですんなり遊べるサッカーゲームはナカナカないのでは？ ハドソンカップモードでの、コンピュータの動き（特にキーパー）が単調なのが気になる点ではある。キーパーをオートかマニュアルか選べるとよかったなぁ。
JACK まずは迷わず「コブラII」、それとビデオ画像を見るだけでも価値のある「シャーロック～」の2本。「ライザンバーII」も捨てがたいなあ。お買得の「ポンピング・ワールド」もおすすめ。今月はわりとレベルが高いソフトが多いね。	ルールはすごく単純なのに、ボールに追いつめられながらハラハラするスリルが味わえる。特にダイナマイトでボールがあちこちに散らばると大あわて。連射がきくバルカン銃がいちばん使いやすいな。とにかく今までの最低価格でこれだけ楽しめるんだから買わなきゃソン!?	前作をプレイしていないので比較はできないけど、アドベンチャーにありがちなイライラを感じずに進める。やたらとアニメーションするわけじゃなくて、絵はそれほど動いてなくても気持ちが次へ次へと流れていく。そんなところに演出のうまさを感じた1本。	操作がわかりやすくて誰でもすぐ楽しめるスポーツゲームだ。トップビュータイプなので、ボールやチーム全体の動きもつかみやすい。メンバーを入れかえたりしてオリジナルのチームを作って戦うのが正当的な楽しみ方。技を使いこなせるようになれば、さらに熱くなれるぞ。
ゆたちん 今月はレベルの高いラインナップ。しかも、個性的で野心的な作品がそろったね。よいぞっ!! さて、その中でも目立つのは『ホームズ』『コブラ』のADV物。この2本は必見。後は、好みのジャンルで選べば間違いないよん。	何よりもまず、この低価格に拍手。コストの安さこそCD最大の魅力のはず。これに刺激されて、他のソフトハウスさんも勉強（大阪弁）してくるといいね。さて、内容だが、グラフィック、操作性ともいいんだが、いかんせんコンセプトが古い。ちょっとアキるのが早そうだなぁ。	正直言って、ADVは好きじゃない。ストーリーを楽しむなら小説や映画（マンガも）の方が手軽だもんね。が、コブラには参った。CDサウンドの中、シークをほとんど感じさせないテンポの良さ。世界にどっぷり引きずり込まれちゃう。トラップ等もあって、ゲーム性もグッ!!	ハドソンさんのパワーシリーズは確かに大味との批判もあるが、爽快であるのは間違いない。このパワーイレブンもやっぱりそう。特にコンピュータは弱くて、サッカーの試合とは思えないほどポンポンと点が入る。操作系はとっつきやすいので、対戦できる友だちがいるなら買い！
えび² え～と、注目はやっぱり『ホームズ』かな。かつて手あかにまみれた少年文学全集で読まれていたものが、いつしかTVドラマとなり、今ついにビデオ画像のゲームとなった。芥川龍之介もいずれこうなるのかなぁ……？	背景のグラフィックはきれいだし、国（ステージ）によってBGMも違うので、僕はただそのグラフィック見たさにプレイを続けた。でもタイミングのとり方の悪い僕は、すぐにやられてしまう。結局、先のゴールデンウィーク中、僕は日本を離れることができなかった……トホホホ。	読み込みが速くストーリー展開のテンポがいい。コブラ特有のハードボイルドなフン囲気もよく出ている。ビジュアル、（ADVとしての）バランスも前作以上！ 特に寺沢氏描く女性は僕の好みだ。次作はぜひともオリジナル作で出してほしい。ダ足ながら寺沢氏描く女性は僕の…。	F1ファンになる前は、サッカー選手に憧れていた（そうそう将棋の棋士にもなりたかったんだけどね）。ゲーム下手な僕にもすぐなじめる操作のしやすさ。サッカーの興奮をそこなわずにまとめられた簡潔なシステム。その画面の中に、クライフを夢みていた頃の僕がいた――。
FROM MAKER SIDE	一度プレイを始めたら、絶対に途中で止める事ができなくなる麻薬の様なゲームです。もちろんゲーセン版の移植なのですが、当社の中本が開発したキャノンボールが根底にあります。失敗する原因が全て自分のミスと分かっていながら腹が立つ、変なゲームです。　ハドソン　高橋	デジタルコミックの第2弾という事で、このコブラIIが発売になりますが、今までの作品とは異なり、作者「寺沢武一」氏のコブラに対する思い入れが全て入っていると言っても過言ではありません。ぜひ、寺沢武一の世界を楽しんで下さい。　ハドソン　高橋	当社のパワーシリーズは、ず～～っとこのまま行きます。（たぶん）で、それの第5弾になるわけですが、誰にでも簡単にプレイが出来、しかもリアリティあふれるゲームを目指しています。去年のデータを使っていますので各選手の詳細な動きも見逃せませんよ。　ハドソン　高橋

ライザンバーII



6月7日発売　6800円
データウエスト



最近のパワーアップばかりに気をとられがちなシューティングとは対照的に、攻撃の戦略をたてられるソフト。それを実現したオーバーブーストシステムは慣れると手放せなくなるぞ。ただし2面以降の敵のカタさ、難易度はハンパじゃないので、集中力、忍耐力が必要になるかも。

難易度を低く、もしくはレベルセレクトをつける。という今のシューティングの風潮に、真っ向から挑戦状を叩きつけたゲーム。ようしゃなく難しいんだけど、元バリバリゲーマーとしては、その心意気を評価したい気がする。難しいだけにクリアしたときの感動も大きいってもんだ。

うわー、ハードハード。すっごい難しい。それなのにすぐ投げ出せないおもしろさがあるから困るよな。パターンをしっかり覚えても、ちょっと油断すると…ドカン！と終わってしまう（それってヘタってこと?）。硬い敵は無理して倒さずにムシしたほうがいいみたい。

うちのゲーマーたちがプレイしてるのを見てると悪くない。グラフィックやキャラもセンスがいい。が、実際自分でやって見ると、2面クリアがいいとこ。なんで、ここまで難しくする!? と一瞬思ったのだが、コンシューマーソフトに物足りないマニアには燃える一本かもしれない。

数少ないシューティング・マニア、プロフェッショナル用ゲームなのだ、きっと。カタギの人は手を出さない方がいいと思う。なにしろシューティング求道者向けなのだから……。それより、聖人になれないスチャラカな僕は、ビジュアル満載のアドベンチャーゲームを出してほしいな。

よい子のみなさん、「ライザンバーII」はムズかしいぞ。これが最後までクリアできればプロゲーマーも夢ではないのだ。という訳で今までにはないプロフェッショナルな難易度と美しいグラフィック、完成度の高いBGMで、テクニックを磨いて下さいね。（マエストロさいとお）

トリッキー



6月28日発売　6700円
IGS



見た目の可愛さでついハマってしまうともう大変。これがよ〜く頭を使わないと解けないときてるんだ。君が考えてると画面の中のキャラも首をかしげたりして思わず笑っちゃうけど時間切れになっちゃったりして。場面設定も色々選べて、パズル通ならハマってみるのもいいかも。

う〜ん、なんていうかクリアしたときの達成感があんまりないんだな。PCエンジンの場合ハデな内容のゲームが多いから、こういったゲームをやってもあまり新鮮味がないし。でもルールが単純だし世界ごとのグラフィックもカラフルだから、ちいさな子でもなじみやすいんじゃない。

キャラクターをいろいろ変えられて、それぞれデモやマップも違う。そのときの気分によってキャラを選ぶのもいいんじゃないかな。でも、やることは同じだから、もうひと工夫してほしかった気がする。クリアするパターンに自由度が少ないのもおしい。

同じ形の敵同士をぶつけて消してしまうというパズル。ステージ数は少なめだけど、最初から手強い面が多く気にならない。数種類のオープニングとエンディングがあるのも、ちょい嬉しい。でも、キャラの細かさと色使いのせいか、逆に思考に集中できないし、目が疲れちゃうぞ。

『パズニック』と『倉庫番』をかけ合わせたようなゲームで、パズルとしてはなかなか手ごたえもある。僕にもっとヒマがあれば、夢中になったかも。いろいろ設定されたキャラや背景が楽しくもあり、パズルとしてはわずらわしくもなっている。でも“ける”アクションは小気味いい。

パズル好きの人は挑戦してみてください。全60面クリア出来るかな。その先になにかがあるかもしれない…。主人公が6人いるので好きなストーリーからはじめてみてください。
（IGS　Y）

戦国関東三国志



6月28日発売　7800円
インテック



オープニングから盛りあがる演出は、ゲーム時にももりだくさんなので、楽しく取りかかれるSLGだね。データを全部使っちゃうのが残念だけど、それだけSLGファンを納得させる要素が含まれているっていうことだから安心できるね。歴史の勉強にもなってお得な1本です。

しょっぱなから、これでもかっ！といわんばかりのビジュアルシーンの連続攻撃だなぁ。画面内に常に必要なデータが表示されているのは便利で良かったな。いちいち画面を切りかえるのってめんどくさいんだよね。これで、全国モードとかあるともっと良かったんじゃないかな。

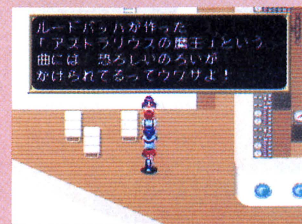
コマンドを決定するごとにあるビジュアルシーンは、わずらわしさを感じないくらいに組みこまれている。流れもつかみやすくて、特に初心者には楽しめる作り。スケールはそれほど大きくないけど、内容がきちんと整理されているのであきることなくプレイできるよ。

やや簡単な『信長の野望』てとこかな。コマンド関係も親切なので、初心者でもとっつきやすいだろう。ただ、本家（?）『信長』でもそうだったけど、この手のSLGって、戦いよりも政治が大事。金もうけゲームって気がする。作戦で戦況を左右できる方が、個人的には燃えるな。

日本の戦国時代に題材をとって、三国志風に仕立てた意欲作。素材もシステムも悪くはないと思うけど、いかんせん僕は当時の歴史に暗い…（『次郎長三国志』って東映の映画なら見たことあんだけどな）。だからゲームをしても空想が広がらない。みんなはよく勉強してから遊んでね。

オープニングは、力が入っています。一度と言わず、二度、三度見て下さい。コマンド関係もわかり易いので、戦国SLGの初心者の方でも十分楽しめる設計となっています。一度だけでなく二度、三度楽しめるゲームだと思います。ぜひプレイして欲しい。（インテック）

魔笛伝説アストラリウス



6月21日発売　6300円
IGS



音楽という新しい概念に基づいたRPGと言うだけあって、BGMをはじめとする、魔法、物語と音楽の使い方は絶妙。次の展開が気になるストーリーにはわくわくさせられる。ただちょっとキャラの動きがトロイのが気になるけど、新しい試みにあふれていて満足させる1本だよ。

CD・ROM²ならではの企画らしく、BGMがゲーム世界の雰囲気を出していていいね。ただ、音楽を題材にするんなら、もうひとひねりほしかった気もするかな。戦闘シーンも妙に浮いているし。あと、一番気になったのが操作性。RPGだからこそ操作性が大事なのでは？

他人（アステス）の力を借りて攻撃したり、音楽の魔法を使ったり、今までにないコマンドが新鮮。キャラたちの動きとかに多少ぎこちなさはあるものの、一つの不思議な世界を作り上げている。戦闘システムに不満がなければのめりこめるRPGだと思うよ。

音楽にこだわった、風変りなRPG。美しいBGMが全編を流れ、CDの特性を良くいかしてると思う。イベントの要所要所に入るアニメも動きが少ないけれど、なかなかキレイ。ただ、戦闘シーンはどうかなぁ。身代わりに戦ってもらうってのは、リアルだけど気持ち良くないよねぇ。

音楽をモチーフにしたRPGというアイディアがよかっただけに、グラフィックや操作性がもうひと練りという感じがして残念。でも音楽をうまくゲームに取り入れて、将来は歌劇RPG（!?）も！なんて期待も。ほのかに抱かせてくれる。ウ〜ン僕の勝手な夢にすぎないのだろうか。

長らくお待たせ致しました。やっと発売にこぎつけた、という感じです。音楽が魅力のRPG。生音で奏でられる、アンサンブル魔法をぜひ体験してみてください。
（IGS　Y）

スプラッシュレイク



6月28日発売　5800円
NECアベニュー



パズルゲームにありがちな面の多さだけで勝負をするのではなく、キャラや橋の色、型などを変えて楽しむことができてユーザーを納得させてくれる。シンプルな遊びの中にほのぼのとしたBGMがマッチしていて、女の子でも楽しく遊べるゲーム。彼女と2Pプレイなんていいかもね。

グラフィックの雰囲気とBGMがマッチしててグ～な感じです。オストリッチ（マイキャラの名前だよん）の動きひとつにしても、かなり気を使ってるし。ゲーム自体もけっこう練ってあっていいんだけど、マイキャラが直接的な攻撃手段を持ってなくて逃げるだけってのがねぇ…。

のんびりととぼけた持ち味のこのゲーム。初めのうちは、なーんだカンタンじゃん、と思っていても先のステージへ進むと素早い敵や長～い敵がでてきてけっこう苦労する。ダメージ制になってるのは親切だね。人がプレイしてるのを見てても楽しいから、家族で楽しむのもいいかも。

ちょっとアベニューさんのカラーと違う作品。マニアマニアしてなくて、誰もが楽しめる作品だと思うな。戦略面での自由度の高さと、マイキャラの弱さが、ミョーにマッチングしててよいのだ。ゲーム設定が幅広く変更できるのも、初心者にはオイシイところだ。

キャラや設定もコミカルタッチでよくまとまっているし、音楽までがゆかいで楽しい。このゲーム作りのセンスは、高く評価していいと思う。ただガチョウの動きがもう少し速かったら……。え、ダチョウなの？　えぐちのことか？…あれは団長か。あいつはこんなに身軽じゃないしな。

NECアベニューと言うと、どーも「ハードでマニアック」というイメージがあるようですが、今回は気分一新、誰にでも楽しめるコミカルな作品に仕上がっています。
マイト＆マジックのモニタープレゼント応募カードもついてますのでヨロシク。　（多部田）

シャーロック・ホームズの探偵講座



6月28日発売　7200円
ビクター音産



初めて画面を見た時は、さすがに驚かされる。取り込み動画はPCの今後を期待させる。反面、音が聞きとりにくく、わかりにくい。音声が大事な役割を持つのでこの点はつらいかも。ゲームは本格的なADVなので、ホームズと共にじっくり推理できる楽しみがたっぷり味わえるよ。

今までゲーム機にあったアドベンチャーとは、まったく違うタイプ。初めてこのソフトを見たときは、まさかPCエンジンのゲームだとは思わなかったもんね。でも、技術的にはすごいんだろうけど、長く遊ぶにはツライような気も…。ゲームシステムは洗練されてて好みだけどね。

PCエンジンユーザー以外にも見てほしい、ビデオ画像を使ったこのゲーム。CDロムでここまでできるんだってことだけでも驚き。かんじんのゲームのほうは、言葉が聞きとりにくかったり、操作（捜査？）がめんどうだったりもするけど、それにありあまるすごさがあるね。

どうせみんな書くんだろうから、やめようと思ったが、このグラフィック関係はやはり無視できない。ただごとではない動きなのだ。CDの可能性、今後のゲーム業界全体の可能性をも示唆する一本だと思う。ADVに興味がないキミでも、見るだけは見といた方がいいぞ、これ。

『コブラ』でも驚いたが、この『ホームズ』ではもっと驚いた。ホントまるでTVドラマを見ているよう。音声が聞きとりにくいとか、不満はいくつかあるんだけどね。でもこの実験的な新しい試みを、僕は高得点で歓迎したい。アニメに走るばかりがCDロムじゃないという気もする。

このゲームの一番の人気は、ビデオ取り込みの動画画像がスゴイこと。そしてこのゲームがメチャメチャ面白い理由は、映画やテレビを見るようにして推理に没頭できること。皆さんの評価も最高に抜群ですし、『シャーロック・ホームズの探偵講座』をよろしく!!　（みなみ）

熱血!!　月刊PCエンジン第1回特別サマーセミナー

さくま塾（じゅく）

［受講生大募集!!］

（企画主催）小学館 月刊PCエンジン（協力）ハドソン、JAS
（旅行主催）日本交通公社　運輸大臣登録一般旅行業第64号　（事務局運営）小学館プロダクション



あの桃太郎シリーズのさくまあきら氏が、次代のゲーム制作を担う月P読者のために、特別サマーセミナーを札幌にて開催する！　将来、真剣にゲーム制作者になりたいキミ、応募方法をよく読んでどしどし応募してくれ。

【日程】　91年7月28、29、30日（日月火）　2泊3日
【場所】　ハドソンコンピュータデザイナーズスクール
　札幌市北区北9条西4丁目
【宿泊ホテル】　札幌すみれホテル　【航空機】　JAS
【講師】　さくまあきら氏（塾長）、モンビットスタッフのシープロジェクトの3氏（予定）、ハドソン開発スタッフ、本誌スタッフ等。
【授業内容】　ゲーム界の著名人を招き、シナリオ、グラフィック、プログラム等のソフト制作の基本知識、チューニング等の実験を通してゲーム制作の実際、展望を学ぶ。（予定）

募集要項

（募集資格・募集定員）16歳以上、男女問わず25名前後、経験知識不問。
東京出発・東京解散の受講生　20名前後
札幌現地集合・現地解散の受講生　5名前後
（参加費用）
東京発・東京解散組　3万9000円　往復交通費・宿泊費・期間中の食費・教材費含む
札幌集合・解散組　1万5000円　交通費以外、東京発組と同一。
ただし、東京都内（札幌市内）の集合・解散場所と自宅の間の交通費は自己負担になります。北海道在住の方も、ホテル泊となります。
（応募方法）
募集動機を原稿用紙800字以内にまとめて、東京組か、札幌組かを明記の上、封書で応募してください。封書の裏には必ずあなたの住所、氏名、年齢、電話番号を記入してください。
あて先　〒160 東京都新宿区新宿1―30―12
ニューホワイトビル「熱血／さくま塾」事務局係
※選考後受講生を決定しますので、封書に現金を入れないでください。
（締め切り）6月21日（金）消印有効　7月10日（水）までに連絡のない場合、選考から外れたことになりますので、ご了承ください。

きみの参加を待っているっ!!



問い合わせ先　03―3350―8645　※なお封書に現金を入れた場合、当方は責任を持てません。

小学館

驚異のパワーが目を覚ます。

印を組み真言を唱えれば、驚異のパワーがあなたのものに
密教呪術強力秘呪大公開!



創刊3周年記念2大特別企画
★
「科学ゼミナール」
「東北ミステリーツアー」
参加者募集 くわしくは本誌で

衝撃のエジプト赤魔術/UFOクエストⅡ
「世紀末」高橋克彦VS.横尾忠則

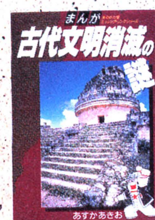
★小学館スペシャル★ スーパーサイエンスマガジン
ワンダーライフ
6月5日ごろ発売 特別定価530円(税込) 第18号



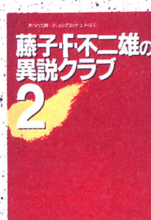
まんが 恐竜の謎 完全解明
恐竜は実は哺乳類だった! 数々の新証拠をもとに、驚愕の新仮説を読者に問う。
あすかあきお作
好評発売中　定価680円(税込)



藤子・F・不二雄の 異説クラブ
UFO、超能力、地球空洞説…。
科学の目で追求する謎と不思議の世界。
好評発売中　定価680円(税込)



まんが 古代文明 消滅の謎
ノアの大洪水、ムー大陸、パンゲアの真相が次々に解明されていく。
あすかあきお作
好評発売中　定価780円(税込)



藤子・F・不二雄の 異説クラブ2
進化論の謎、日本人のルーツ、終末予言は当たるか?
マニア待望の第2集!
好評発売中　定価780円(税込)



密教呪術 完全公開
世界最強の呪術を、誰でも操れるようわかりやすく指導。
中岡俊哉・監修
好評発売中　定価880円(税込)



高橋克彦対談集 1999年
矢追純一／横尾忠則／五島勉
小島露観／あすかあきお
好評発売中　定価1,250円(税込)

ミッシング・リンクシリーズの新刊 いよいよ登場!
「わたしの恐怖体験」
〜明日、あなたは異世界への入り口に立つ〜

UFOとの遭遇、幽霊を見た、予知と透視、近似死体験など。ワンダーライフに連載中の「読者の不思議体験」を集大成。
予価780円(税込)　5月下旬発売

キリトリセン

▼お近くの書店にお申し込みください。

申込書　小学館	■ご住所	■書店様へ 貴店名をこの欄にご記入のうえ、取次店へご注文ください。
■ご希望の書名	TEL	
	■氏名	

メーカーからキミへの愛のメッセージ HOT LINE



よーし。ハットリスも発売された事だし、次の企画を発表だ／ジャンル：シミュレーション／メディア：もち、CD−ROM／タイトル：来月までマッテネ／と、今月はここまで。なーんだこれだけ？と言わずに待て次号／／
（マイクロキャビン　ひで）

私の身辺はここ1〜2週間、急にバタバタとあわただしくなってきました。と言うのも、来月引越しをするからなんだけど、荷物がいっぱいでもう大変なんです。でも、その反面新しい土地に移れるので、ちょっとウキウキしてるの。
㈱日本エイコム　Y美）

PCエンジン用の企画がだんだん固まってきました。そろそろ制作に入れそうです。だもんでソフトが出るのはずっと先の話ですね。どんなのかはまだ秘密です。
（UPL　や）

大阪C&Cプラザで行なわれたPCエンジンフェスティバル。3日間大盛況でした。毎日来てくれた子サーカスライドのゲーム大会に参加してくれた子、みんなみんなありがとう。イベントでユニポストを見かけたら気軽に声かけてネ／
（ユニポスト　あど）

7月の中旬から、「精霊戦士スプリガン」の全国キャラバンを行います。自由に参加できるのでみんな来てね／　発売するゲームに大会バージョンが入ってるから、買った人はぜひ腕をみがいておくように。くわしくは本誌を見てね／
（ナグザット　きむりん）

某ハード用の某ゲームの発売も近づいたので（エンジンでも開発中のやつだよ）、全国の問屋さんまわりをするのだ。表向きは大変そうな顔をしているが、旅行好きなので実はとっても楽しい。楽しいゲームだしね。
（テンゲン　JUN）

お陰様で『パチ夫くん幻の伝説』が大好評。一度でも専用コントローラを手にした方からは「素晴らしい使い心地」と絶賛の声。
エッ、まだプレイしたことがないって？そりゃ大変。早く体験しないと、流行に乗り遅れちゃうよ。
（ココナッツ・ジャパン　伊藤）

6月6〜9日の「91年おもちゃショー」に新作ソフトを出展するぞ。9日の一般公開日は、みんなも遊びに来る事ができるから、ぜひ来て下さい。何がでてるかはその時のお楽しみ。きっとびっくりすると思うよ。
（ヒューマン　茶々丸）

私はお菓子がスキ♡　いちおー♂だけどスキなんだぁぁぁぁ／けど、オカマじゃないぜ／　オ・ト・コだせ／　ちょっとヘンな奴なのさ／
　で／　これからは、この情報屋前原にむぁ〜かせて／　なのさ。
（ホームデータ　前原）

ねむい。某イベントに出ずっぱりでひじょーに疲れたのだ。さて、何を書こうか？うー思いつかん。新作について？ふっふっのふ。そいつぁーまだ秘密なのだ、なんてね。ま、もうすこし待っててください。面白いこと考えてますんでね。　（トンキンハウス　Ys）

「寿（ことぶき）貧乏」と言う言葉をご存知？友達の結婚ラッシュでお祝い金がかさんでしまう事なんだけど、今年の私が正にそれ。チケット購入済みのコンサートにはぶつかるし、モトは当分取れそうにないし……全くトホホだよ。
（NECアベニュー　FUMI）

みんな憶えているかな？？？？5月の23日は、僕の？？回目の誕生日だったんですよ。ある一部の方からのプレゼントは有難く頂きました。どうも有難うございます。それから皆さん、今からでも遅くないからね／（ヘッヘッヘ）
（ハドソン　高橋）

日本テレネット期待の新作「天使の詩」と「ブロウニング」は新カード対応ソフトなのだ／更に充実した内容でビジュアルなんかはスッゲーものにするつもりなので、そこんとこヨロシク（来週から一週間沖縄に行くので仕事が上の空
日本テレネット　たかお）

COMING SOON

●発売日スケジュール

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格
5／31	ポンピングワールド（CD）	ハドソン	4500円
6／7	ライザンバーⅡ（CD）	データウエスト	6800円
6／7	コブラⅡ一伝説の男（CD）	ハドソン	6800円
6／21	魔笛伝説アストラリウス（CD）	IGS	6300円
6／21	パワーイレブン	ハドソン	5800円
6／28	トリッキー	IGS	6700円
6／28	シャーロック・ホームズの探偵講座（CD）	ビクター音産	7200円
6／28	戦国関東三国志（CD）	インテック	7800円
6／28	スプラッシュレイク（CD）	NECアベニュー	5800円
7／5	ファイナルソルジャー	ハドソン	6500円
7／12	F1サーカス'91	日本物産	6900円
7／19	精霊戦士スプリガン（CD）	ナグザット	6500円
7／19	PC原人2	ハドソン	5800円
7／上	レーシング魂	アイレム	7000円
7／予	スクウィーク	ビクター音産	価格未定
7／予	大旋風カスタム（CD）	NECアベニュー	6800円
8／予	コリューン	ナグザット	価格未定
8／9	パワーリーグⅣ	ハドソン	6500円
8／9	BURAI八玉の勇士伝説（CD）	リバーヒルソフト	7200円
8／9	はなたーかだか!?	タイトー	7200円
8／23	1941（S・G）	ハドソン	9800円
8／30	聖竜伝説モンビット（CD）	ハドソン	6800円
8／下	パワーゲート	パックインビデオ	6200円
8／予	パチ夫くん／十番勝負	ココナッツジャパン	価格未定
8／予	マジカルチェイス	パルソフト	7800円
8／予	ゼロウィング（CD）	ナグザット	価格未定
8／予	マイト・アンド・マジックⅠ（CD）	NECアベニュー	価格未定
8／予	ソーサリアン（CD）	ビクター音産	価格未定
9／20	ワールドジョッキー	ナムコ	5800円
9／27	ニュートピアⅡ	ハドソン	7500円
9／予	バリスティックス	ビクター音産	価格未定
9／予	ULTRABOX Vol.5（CD）	ビクター音産	4800円
9／予	バブルガム・クラッシュ	ナグザット	価格未定
9／予	森田将棋Ⅱ	NECアベニュー	価格未定
10／予	スパイラルウェーブ（仮）	メディアリング	価格未定
12／予	クイズの星（仮・CD）	サン電子	6500円
9／上	スーパーメタルクラッシャー	パックインビデオ	6200円
9／予	マイン・スウィーパー	パックインビデオ	6200円
7／予	メタルストーカー	フェイス	価格未定

■発売日未定のソフト

ギャラクシー・フォース	NECアベニュー	価格未定
スペースファンタジーゾーン（CD）	NECアベニュー	価格未定
フォゴットンワールド	NECアベニュー	価格未定
レインボーアイランド（CD）	NECアベニュー	価格未定
ボナンザブラザーズ	NECアベニュー	価格未定
チキチキボーイズ（CD）	NECアベニュー	価格未定
ストライダー飛龍（SG）	NECアベニュー	価格未定
ホラーストーリー（CD）	NECアベニュー	価格未定
マイト・アンド・マジックⅡ（CD）	NECアベニュー	価格未定
ゲイングランド	NECアベニュー	価格未定
天地を喰らう（CD）	NECアベニュー	価格未定
ワードナの森（CD）	NECアベニュー	価格未定
ヒットジアイス	タイトー	価格未定
斬（CD）	タイトー	価格未定
TATSUJIN	タイトー	価格未定
中華大仙2（仮）	タイトー	価格未定
マミーヘッド（仮）	タイトー	価格未定
ミズバク大冒険	タイトー	価格未定
迷宮島スペシャル	アイレム	価格未定
ドラゴンブリード	アイレム	価格未定
メソポタミア	アトラス	価格未定
太閤記	アスク講談社	価格未定
太平記（CD）	インテック	価格未定
ピーターパックラット	テンゲン	価格未定
マーブルマッドネス	テンゲン	価格未定
マジカルパズル・ポピルズ	テンゲン	価格未定
熱血高校ドッジボール部サッカー編（CD）2M	ナグザット	価格未定
ゼロウィング（カード）	ナグザット	価格未定
精霊戦士スプリガン（カード）	ナグザット	価格未定
ちびまる子ちゃん（仮）	ナムコ	価格未定
ロードス島戦記（CD）	ハドソン	価格未定
天外魔境Ⅱ（CD）2M	ハドソン	価格未定
スターパロジャー（CD）2M	ハドソン	価格未定
ドラゴンスレイヤー英雄伝説（CD）2M	ハドソン	価格未定
盟約の定義（仮）	ヒューマン	価格未定
TVスポーツバスケットボール	ビクター音産	価格未定
TVスポーツベースボール	ビクター音産	価格未定
シャドー・オブ・ザ・ビースト（CD）2M	ビクター音産	価格未定
LORDS of THE Rising Sun（仮・CD）	ビクター音産	価格未定
LOOM（CD）2M	ビクター音産	価格未定
TVスポーツホッケー	ビクター音産	価格未定
IT CAME FROM THE DESERT（CD）	ビクター音産	価格未定
エフェラアンドジリオラジ・エンブレム フロム ダークネス（CD）	ブレイン・グレイ	価格未定
ホームデータの囲碁（仮）	ホームデータ	価格未定
キャンペーン版大戦略（CD）	マイクロキャビン	価格未定
トイレキッズ	メディアリング	価格未定
魔物ハンター妖子　魔界からの転校生（CD）	メサイヤ（NCS）	価格未定
神聖刻紀ブリーダーズ・ワース	メサイヤ（NCS）	価格未定
ああっ女神さまっ	メサイヤ（NCS）	価格未定
アルシャーク（CD）	ライトスタッフ	価格未定
シュヴァルツシルト（仮・CD）	工画堂スタジオ	価格未定
ファイティングラン	日本物産	価格未定
バニラシンドローム（CD）2M／64K	日本物産	価格未定
ブロウニング（CD）2M	RENO・日本テレネット	価格未定
天使の詩（CD）2M	RENO・日本テレネット	価格未定
ヴァリスⅣ（CD）	レーザーソフト・日本テレネット	価格未定

『戦国関東三国志』評論家のクワタです。もう20回以上クリアしてしまって今では、『戦国関東三国志』のスペシャリストと呼ばれています。やはり、上杉謙信がお薦め武将ですね。発売まであと一か月!! もう少し待っててね。
（インテック　クワタ）

前回、F１サーカス'91は難しいなんて書いたけど、私はなんとか８年間終了したよ／う～ん……遊べば遊ぶほど味の出るゲーム。これはF１ファンならずとも手に入れたい１つですよね。個人的には女の子にも遊んでもらいたいな。
（ニチブツ　こと）

押忍／人情が日本一ある男バリウム森永であります／パソコン版アルシャークが発売されたのであります。ついでではありますが、会社のビルが完成間近であります／ウルウル…。より一層PCエンジンにも力が入りますので、皆さんよろしくね♥（ライトスタッフ）

私事で恐縮ですが、４月から移動してきた仕事場は、近所の食べ物屋さんがOLやオジさま達で軒並満員です。そこでお弁当をつくってんねんけど、学生の時の様に、「今日のオカズは何かな!?」とゆう楽しみが無くてさびしい。
（ビデオシステム　橋本）

またまた、チームアイレムが６月９日の鈴鹿200kmロード選手権に出場するよ！(み)私、バイクのレースって大好き！(か)みえこって見かけによらず過激だもんネー。(み)かおりはキライ?(か)私はハイレグのお姉さんの方が…(み)!?
（アイレム　かおり＆みえこ）

ライザンバーⅡ、６月７日発売／というわけで、CD−ROMのことならおまかせ下さいのデータウエストだァ。ライザンバーⅡ、絶対買って下さいね。おもしろいんだから。本当だよ。すんげーむずかしいけど。本当だよ。（データウエスト　もうすぐ新婚さん）

どうも、メサイヤです。梅雨の季節を前にして新作も少しお休みです。でも、制作中のゲームは盛りだくさん。必ずみんなの期待に応えます。発表もそろそろ、また忙しくなりそうだなぁ……
（メサイヤ　つちだ）

秋の超大作「太閤記」の広告は、実はすごく手がこんでいるのです。注意して見てみてネ。あと、ファミコン「百の世界の物語」が８月上旬発売に決まったので、こちらもよろしく／
（アスク講談社　K）

ナムコから久々に登場の新作は、『ワールドジョッキー』。かの名作『ファミリージョッキー』の移植作品です。１人～４人まで同時プレイも可能になって、それに合わせて新モードも登場の予定です。これはもうユキノサンゴハン。
（ナムコ　がんのすけ）

もうすぐ梅雨の季節がやってくるナ～、と考えていたら気分がメイりそうになってきた。でも、会社が新しいビルに引っ越したので今年の梅雨は楽勝だ、と思っていたら、私の机はクーラーから一番遠い奥だった。嗚呼…。
（DECO　タケ）

G・Wに、近所のセーユーで、田中陽子のミニコンサートがあったので、ついフラフラと出来心でいってきました。うむ／　田中陽子は歌は下○だが、曲はめちゃくちゃいーなあ。しかし、カメラ小僧の迫力にはびっくり。
（よっきゅん命　サン電子　石川）

G．W．のまっただ中に書いている。世間では大型連休だの10日間連休だのと騒いでいるが当社は創業以来カレンダ通りと決まっている。それどころか開発部はここ数年G．W．は出勤するほどの忙しさが続いている。が、今東京は空いてて良いぞ／（工画堂　トニー）

ブライ「八玉の勇士伝説」も完成間近／みんな疲れた体にむちうって、いや、各人が特殊能力をフルに使い、さらにパワーアップ／だからこそユーザーみんなが楽しめるんだよね。なんてったって夢と勇気と希望の“ブライ”だもんね!!
（リバーヒルソフト　ダッピー）

ネオ・ハードボイルド・シューティングゲーム、「メタルストーカー」。７つのステージからなるバトルフィールドは新感覚の驚きに満ちている。激しい戦闘の中で君が見るものは何だ…!?
７月発売／御期待あれ!!
（フェイス　だあくん）

『マジカルチェイス
堂々完成』
（パルソフト）

なんと、メソポタミアの企画をやっている、三島憲一が12月に晴れて結婚する事になりました。
結婚も決まり気合充実／
三島先生の作品が楽しめるのは、アトラスだけ／応援たのむぜ／
（アトラス　相原）

最近、変な病気にかかってしまい、困っている。その名も“特に用事もないのにすぐ会社に泊ってしまう病”。このままだと会社が自宅になってしまいそうだ。誰か助けてくれ。（ブレイン・グレイ　ふり仮名をつけていないと正しく読んでもらえない名前を持つ男　政秀）

どーも²。ついにタイトーもCD ROMを発売しますよ。タイトルは、「斬」。あのウルフチームさんの作品に、タイトーオリジナルのストーリーを入れました。まだ、発売日は、決まっていませんが、ぜひ、期待してて下さい。
（タイトー　かーしま）

トントントン。何の音?風の音。トントントン。６月14日は何の日?ゼロヨンチャンプの追加発売の日ー。買いそこねちまった君の為に、君の為に追加発売なんだよ。トントントン。誰の為?（ハイセーノ）僕の為／俺の為／（ヨシヨシ）（メディアリング　ミカ）

みなさんお元気ですか?新作はまだかまだかと心待ちにしている人が多いのでは…!?なんて…もう忘れられてしまったかな～?早く新作の発表がしたいけど、まだもう少しかかりそうです。待ってて下さいね。（クリーム　まなみ）

お待たせ致しました。じゃ～ん／新作はっぴょー。Huカードです。シューティングゲームです。なまえはパワーゲイトと申します。幕張メッセのおもちゃショーで会えるかもカモ。次号から少しずつ紹介します。よろしくね。
（パック・イン・ビデオ　マミ）

うちのアスミッくんが、またネーミングキャンペーンをやるといってます。ジュニアの名前を考えて送ってください。賞品もバッチリ用意しています。〒162東京都新宿区揚場町1-21㈱アスミックJr.ネーミングキャンペーン係まで／
（アスミック　池田）

いま話題の『シャーロック・ホームズの探偵講座』って、もう知ってるよね／　噂のビデオ取り込み画像が入ってるやつだ。この衝撃は、絶対に感動するはず。やっぱりCD−ROMってスゴイのだ!!
（ビクター音産　みなみ）

「アストラリウス」、「トリッキー」、この２つが発売になります。特にアストラリウスはお待たせしてしまいましたが、やっと皆様のお手許に届く日がやってて参りました。どうぞお楽しみください。P．S．次作品の発売も待っててね。
（IGS　Y）

CALENDAR 6 1991 JUNE

1	サマーCES（アメリカ・シカゴ）
2	
3	
4	
5	
6	'91東京おもちゃショー（千葉・幕張メッセ）
7	★コブラⅡ ★ライザンバーⅡ
8	
9	（一般入場日）
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	PCエンジンコアグラフィックスⅡ発売 ★魔笛伝説アストラリウス ★パワーイレブン
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	★シャーロックホームズの探偵講座 ★スプラッシュレイク ★戦国関東三国志 ★トリッキー
29	月刊PCエンジン8月号発売
30	

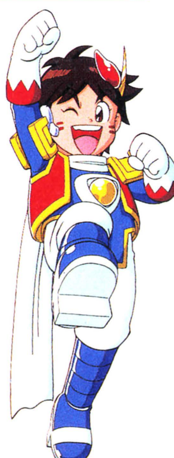
最新ゲーム 熱いウワサ！

●６月６日から幕張メッセで行われる“'91東京おもちゃショー”では、ハードをはじめかなりの新作が発表されそう。ぜひ見に行こう／

●RENO・日本テレネットさんのブランド名が、６月からRIOT・日本テレネットに変わるよ。レーザーソフト・日本テレネットさんのブランド名はそのまま。

●某メーカーさんが人気のスポーツゲームのパート２ものを開発中。来月号でくわしく発表できると思うよ。

●先月号の“PCエンジンPLUS”でも伝えたように、日本電気ホームエレクトロニクスさんの自社ブランドソフト発売が決定したぞ／　その第１弾ソフトはHuカードで「あげだま」。右が主人公のイラスト。横スクロールの低年齢層向けアクションゲームだ。発売日はまだ未定。このほかにも数タイトルの開発が進んでいるらしいよ。



波だ、こりゃ！

…というわけで、原人ウェーブがおしよせる、夏!!

8月号　別冊付録

石頭は世界を制覇できるか!?

PC原人2 世界征服ガイドブック

月Pには、気分の防カビ効果もあるんですって！

ヴァリスⅣ　1941
BURAI〈八玉の勇士伝説〉
ワールドジョッキー
マイト&マジック(ブック1)

おもちゃショー&CESレポート



月刊PCエンジン8月号は6月29日㊏発売

EDITORS' NOTES



★最近あったかくなったせいか、我が家が野生の王国と化している。天井からは糸にぶらさがったクモ、床には得体のしれない昆虫が…。近ごろではゴキブリがかわいくさえ見えるぜ（ウソ）。（YUGON）

★４月24日、午前５時30分、長い闘病生活についにピリオドを打ち、２年間育て上げた石が出た。いやー、デカイのなんの。長さ８ミリ太さ５ミリのギザギザの結晶。よくこんなのが…。（一安心のえぐち）

★静かな月の夜だった。うす暗い闇の路地にボウっとうかびあがったかのように灯った外灯の下に、かすかに揺れる影を見て、俺は足を止めた。（AM連続愛の劇場第一回完）　次号掲載は６月29日です。

★５月11日、横浜アリーナでリングスの試合を観た。前田はさておき、フライとカズマイヤーはなかなか良かったぞ！（でも、地雷マッチの大仁田の方が正直、アートしているよな、と思う㊦であった……）

★先日うちのチビが冷蔵庫に登って、上でウンチをした。母は気を失いそうになったが、扉を開け中でしなかっただけ上出来かな、と思う父である。まっ茶ケーキとまちがえて食っちまうところだ。（N）

★うちにも仏印象派とゴッホを混ぜたような（!?）絵がほしいなーと値段を見たら、新人のものでも、ウン十万。ちょっと手が出ないなあ。まあ、それよりもうちの部屋にはあわないな。（JACK）

★今、98のSLG『ブリッツクリーク』にハマりきっている。ボクは戦車でドイツな奴なので、あまりにも好みなのだ。う〜ん、PCユーザーにもプレイさせてあげたい。システムソフトさん、お願い。（Y）

★先日やっとこさパソコンの「ドラゴンナイト」が終った。いや〜実に半年もかかった。やっぱりRPGはいっきにプレイした方がいいね。よ〜し次は「ドラゴンナイトⅡ」だ！「ダイナソア」も……（KAZ）

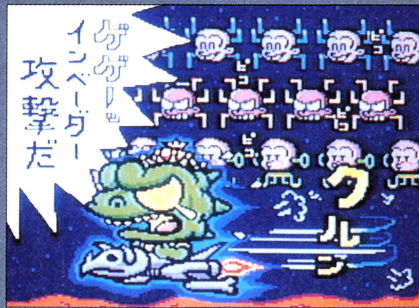
PC原人

作／青木コブ太
阿部K助
©RED COMPANY









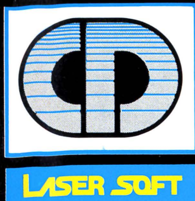
STAFF

編集　／秋本輝夫・柏原順太・杉本　隆
有限会社　100パーセント（浅井繁雄・永須徹也・利田浩一・江口貴博・窪内裕・倉持征木・長沢雄吾・真下　明・なかむらまり・寺本真澄）舘野英昭・メディアプラス・市川和久・井出直美・武原剛士・阿部慶輔
レイアウト／㈲100パーセント（村田友男・大岡喜直・増田　武・鳥海香菜子・藤田　正・石村　勇・菅原弘美・相京厚史）
写真　／石田謙一・加藤昌人・水口哲二・北村凡夫・朝倉秀之
イラスト　／江坂征己・浅見かよ子・蛮人工房（うおりゃー大橋・中村　亮・田中克己・筆吉純一郎）・見田竜介・こどもの館
なかむらまり・みやさかたかし

Monthly Magazine For Game Freaks
月刊PCエンジン

月刊PCエンジン７月号
第３巻第７号（通巻31号）1991年7月１日発行（毎月１回１日発行）平成元年３月３日第三種郵便物認可
編集人　秋本輝夫
発行人　田中一喜
発行所　小学館〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1（編集）03-3261-1393（販売）03-3230-5753
印刷所　三晃印刷株式会社

※本誌掲載記事の無断複製・複写・転載を禁じます。



LASER SOFT

●クオリティ宣言●

ヴァリスII　1989. 6月



MEMORIAL VALIS

ヴァリスIII　1990. 9月



ヴァリアの遺言により、優子出生の秘密明かされる。

平和をかけた皇帝メガスとの死闘。

夢幻界の未来を託される戦士優子の運命。

ヴァリスの剣の真の力が解放される。

ヴァリスの剣を狙うグラメスと最後の戦いにのぞむ。

優子の安否・・・不明。

そして・・・・・

ヴァリスIV

優子は、いったいどうなったのか？

ヴァリスの世界に何が起ころうとしているのか！！

・・・・・・・

新たな感動の予感。

STAFF募集中!!

レーザーソフトでは開発スタッフ（ゲーム企画、プログラマー、デザイナー）募集中。詳しくは ☎03-3235-9088 レーザーソフトまで。

制作 レーザーソフト

発売元 株式会社日本テレネット

〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-3268-1159

Enjoy Hudson

PC原人2

PITHECANTHROPUS COMPUTERURUS

2は1よりもっとすごいっ!
帰ってきたぞ!
完全パワーアップ!!!

7月19日
発売予定

希望小売価格(消費税別)5,800円

超バカ元気

PC原人、正義のために今日も行く!

敵!悪い!やっつける!

幸せなら態度でしめそう!

泣いて、笑って、噴火する!

むむっ名作の予感

恐竜列車でバカンスへ

のってけのってけサーフィン

ボス、デカイ!でもがんばる!

2面のボス～ギロリアン登場

これぞPC美人

根性のぼりだ!

PC噴人だ やけどしそう

PC Engine

©1991 HUDSON SOFT
©1989, 1991 RED

イラスト:青木コブ太(RED)

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

月刊 PCエンジン
Monthly Magazine For Game Freaks
1991 7

第3巻第7号(通巻31号)
1991年7月1日発行

編集人 秋本輝夫
発行人 田中一喜

発行所 小学館

〒101-01 東京都千[illegible]田区一ツ橋2の3の1
電話〔編集〕(0[illegible]261・1393
〔販売〕(0[illegible]230・5753

定価390円
(本体379円)

雑誌 03587―7　T4910358707390　©Shogakukan 1991 Printed in Japan　印刷・三晃印刷株式会社